eurolite

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

MOVING MESSAGE

COMPLETE SERIES

CE

Für weiteren Gebrauch aufbewahren!
Keep this manual for further needs!
Gardez ces instructions pour des utilisations ultérieures!

© Copyright!
Nachdruck verboten!
Reprint prohibited!
Réproduction interdite!

Weitere Produkte aus dem EUROLITE-Sortiment:
Further products from the EUROLITE-range:
Autres produits de l'assortiment d' EUROLITE:

Spezial-Effektmaschinen **Special-effect-machines** **Machines effets spéciaux**	
EUROLITE SNOW 5001	51706310
Konfettimaschine	5170700B
EUROLITE FOAM 1500 incl.Fernbedienung	51707702
Lichteffekte **Lighting effects** **Effets lumineux**	
EUROLITE Colour-Changer	41920010
EUROLITE 8-Ch.-Controller Colour-Changer	41920050
EUROLITE LO-3 3-Kanal Lichtorgel 3x60 W	42104010
EUROLITE PEARL für 2 x 12V 50W	50630255
EUROLITE UFO I, 230V/300W, 1 Dreh-Ebene	50905005
EUROLITE UFO II, 230V/300W, 2 Dreh-Ebenen	50905010
EUROLITE UFO III, 230V/300W, 3 Dreh-Ebenen	50905020
EUROLITE B-35 incl. 12V/35W	50906580
EUROLITE B-100S incl. 12V/35W	50906590
EUROLITE Derby „C„ für 2x 120V/300W	51806221
EUROLITE Derby „EC„ für 2x 120V/300W	51806222
EUROLITE Multi Ray für 2x 120V/300W	51806223
EUROLITE TUNNEL-BEAM für 800W Roundlux	51806235
EUROLITE MF-3, 3 dreh.Lichtebenen, f.300W	51806254
EUROLITE MINIFLOWER WHITE, Sound 12V/50W	51808280
EUROLITE MINIFLOWER COLOR, Sound 12V/50W	51808282
EUROLITE MINI-RING für 12V/50W	51808284
EUROLITE MOVING FLOWER III für 220V/300W	51808292
EUROLITE POWER WHEEL für 24V/250W	51808296
EUROLITE QUADGOBO für ELC 24V/250W	51808298
EUROLITE GOBO-FLOWER für ELC 24V/250W	51808305
EUROLITE GOBO-FLOWER II für ELC 24V/250W	51808308
EUROLITE SINUS für 2 x 220V/300W Lampe	51808916
EUROLITE SHAKER für 2 x 230V/300W	51808917
EUROLITE COLOR MOON II für 220V/300W	51808919
EUROLITE WING für 1 x 800 W	51812220
EUROLITE MARBLE für 1 x 230V/300W	51812225
EUROLITE Flimmer-Ball für 1 x 230V/300W	51812230
EUROLITE HALF-BALL	51812235
EUROLITE DS-10, Pilzfächer, f.100W R7s	51812250
EUROLITE FUZZY für 12V/100W EFP-Lampe	51812308
EUROLITE ZIG ZAG "C" für 2x120V/300W	51812541
EUROLITE ZIG ZAG "EC" für 2x120V/300W	51812542
EUROLITE TWIN-LIGHT 2x120V/300W +Stabb.	51812543
EUROLITE SWING für 36V/400W Lampe	51812545
EUROLITE GAMBLER für EFP 12V/100W Lampe	51812546
EUROLITE RING-MOVER f. 12V/100W	51812547
EUROLITE MOVING STAR für Lampe 12V 100W	51812575
EUROLITE TURBO für 24V/250W ELC Lampe	51812605
EUROLITE SKY BEAM 1200W HMI	51812670
EUROLITE SKY-FLOWER 2500 für 2500W HMI	51812690
EUROLITE Flyer Flower-Effekt für 24V/250W	51812910
EUROLITE VENUS für 36 V/400 W	51813000
EUROLITE VENUS „C„ für 230 V/400 W	51813002
EUROLITE ZIG ZAG STROBE	52201400

Deutsch

Gebrauchsanweisung

eurolite

Werbelaufschriften Komplettserie

INHALT:

ALLGEMEINE HINWEISE 4
BESTIMMUNGSGEMÄSSE VERWENDUNG 4
EINFÜHRUNG 4
TEIL I
AUSPACKEN 5
TEIL II
ERSTE INBETRIEBNAHME 5

TEIL III
ALLGEMEINE BESCHREIBUNG 6

TEIL IV
PROGRAMMIERUNGSRICHTLINIEN 7

TEIL V
TEXTPROGRAMMIERUNG
1. Vorbereitung 8
2. Verändern der Schriftfarbe und -art 8
3. Verschiedene Display-Effekte 10
4. Ändern von Texten 10
5. Einstellen des Timers 12
6. Einstellen der Uhr, Kennummer, des Piep-Signals und Passworts 13
7. Abruf der gespeicherten Grafiken 14
8. Eingabe von Grafiken 14

TEIL VI
FUNKTIONEN DER BEFEHLSTASTEN 15
HINWEISE ZUM BATTERIEBETRIEBENEN SPEICHER 16

TEIL VII
TECHNISCHE DATEN 17
Anhang I Codetabelle - Farben 18
Anhang II Codetabelle - Schriftart 19
Anhang III Tabelle - Displayeffekte 20
Anhang IV Tabelle - Grafikmuster 22
Abbildung- Grafikmuster 23

TEIL VIII
STÖRUNGSURSACHEN UND WARTUNG
1. Reinigung 24
2. Wartung 24
3. Störungsursachen 24

1/98 **©**

Deutsch

ACHTUNG!
Gerät vor Feuchtigkeit und Nässe schützen!
Vor Öffnen des Gerätes Netzstecker ziehen!

Lesen Sie vor der ersten Inbetriebnahme zur eigenen Sicherheit diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch!

Alle Personen, die mit der Aufstellung, Inbetriebnahme, Bedienung, Wartung und Instandhaltung dieses Gerätes zu tun haben, müssen
- entsprechend qualifiziert sein
- diese Betriebsanleitung genau beachten.

ACHTUNG!
Seien Sie besonders vorsichtig beim Umgang mit der Netzspannung 230V. Bei dieser Spannung können Sie einen lebensgefährlichen elektrischen Schlag erhalten!

ALLGEMEINE HINWEISE

Dieses Gerät hat das Werk in sicherheitstechnisch einwandfreiem Zustand verlassen. Um diesen Zustand zu erhalten und einen gefahrlosen Betrieb sicherzustellen, muß der Anwender die Sicherheitshinweise und die Warnvermerke unbedingt beachten, die in dieser Gebrauchsanweisung enthalten sind.

Unbedingt lesen:
Bei Schäden, die durch Nichtbeachtung der Anleitung verursacht werden, erlischt der Garantieanspruch. Für Folgeschäden, die daraus resultieren, übernimmt der Hersteller keine Haftung.

Das Gerät darf nicht in Betrieb genommen werden, nachdem es von einem kalten in einen warmen Raum gebracht wurde. Das dabei entstehende Kondenswasser kann unter Umständen Ihr Gerät zerstören. Lassen Sie das Gerät solange uneingeschaltet, bis es Zimmertemperatur erreicht hat!

Beachten Sie bitte, daß Schäden, die durch manuelle Veränderungen an diesem Gerät verursacht werden, nicht unter den Garantieanspruch fallen.

BESTIMMUNGSGEMÄSSE VERWENDUNG

Dieses Gerät wurde ausschließlich zur Verwendung in geschlossenen Räumen konzipiert.

Vermeiden Sie Erschütterungen und jegliche Gewaltanwendung bei der Installierung oder Inbetriebnahme des Gerätes.

Das Gerät kann an jedem beliebigen Ort installiert werden. Achten Sie jedoch darauf, daß das Gerät nicht zu großer Hitze, Feuchtigkeit und Staub ausgesetzt wird. Vergewissern Sie sich, daß keine Kabel frei herumliegen. Sie gefährden Ihre eigene und die Sicherheit Dritter!

Nehmen Sie das Gerät erst in Betrieb, nachdem Sie sich mit seinen Funktionen vertraut gemacht haben. Lassen Sie das Gerät nicht von Personen bedienen, die sich nicht mit dem Gerät auskennen. Wenn Geräte nicht mehr korrekt funktionieren, ist das meist das Ergebnis von unfachmännischer Bedienung!

Beachten Sie bitte, daß eigenmächtige Veränderungen an dem Gerät aus Sicherheitsgründen verboten sind.

EINFÜHRUNG

Wir danken Ihnen, daß Sie sich für ein Produkt unserer Firma entschieden haben.

Unsere Werbelaufschriften sind qualitativ hochwertige Produkte - das Ergebnis unserer über die Jahre gewonnenen Sachkenntnis. Aufgrund dieser jahrelangen Erfahrung sind wir in der Lage, unsere Produkte besonders bedienerfreundlich herzustellen.

Sie müssen also kein Fachmann sein, um diese Werbelaufschrift programmieren zu können. Ausführliche Anweisungen, die Schritt für Schritt aufeinander aufbauen, werden Ihnen bei der Bedienung Ihrer Werbelaufschrift helfen.

Mit diesem Produkt eröffnen sich Ihnen einzigartige Möglichkeiten, wie z.B. Automode Programming, Passwort-Schutz, Instant On/Off, sowie verschiedene programmierbare Grafiken und Animationen, die die Benutzung des Gerätes zu einem Genuß werden lassen.

Diese Werbelaufschrift darf ausschließlich in geschlossenen Räumen verwendet werden. Hier sind vorab ein paar einfache Handgriffe, um Ihre Werbelaufschrift besser kennenzulernen:

TEIL I

AUSPACKEN

Dieser Werbelaufschrift sollten beiliegen:
Ein Display Paneel, eine Fernbedienung, ein Paar Befestigungsbügel mit Schrauben, ein Netzadapter und diese Bedienungsanleitung. Bitte überprüfen Sie, ob die Lieferung vollständig ist, und ob eines der Teile beschädigt ist. Sollte eines der erwähnten Teile fehlen, teilen Sie dies bitte unverzüglich dem Händler mit, bei dem Sie das Gerät erworben haben.

TEIL II

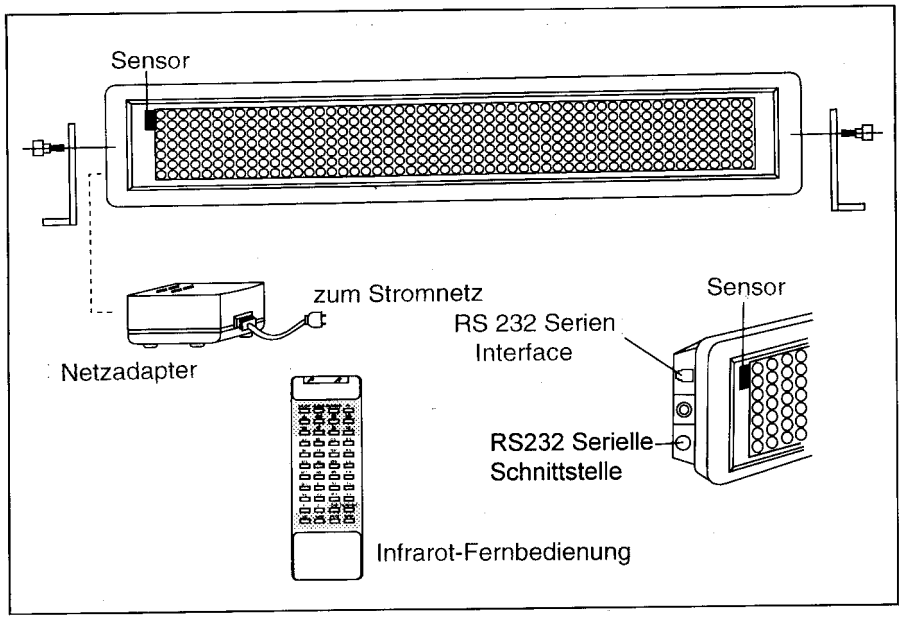
ERSTE INBETRIEBNAHME

1. Schließen Sie den Netzadapter an.

2. Stecken Sie das Ende des Verbindungskabels des Adapters in die runde Öffnung an der Seite des Display Paneels.

3. Befestigen Sie die Befestigungsbügel mit den dazugehörigen Schrauben an beiden Seiten des Display Paneels.

MODELL EINES LAUFSCHRIFTENTRÄGER PANEELS:



TEIL III

ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Bei Werbelaufschriften mit Multi-Colour-Display können Sie jede Page (Text) in bis zu 26 Farbkombinationen gestalten. Um dieses Gerät in all seiner Vielfalt nutzen zu können, müssen Sie zunächst wissen, wie es funktioniert.

Diese Werbelaufschrift besitzt drei verschiedene Modi: Page, Timer und Graphic Image.

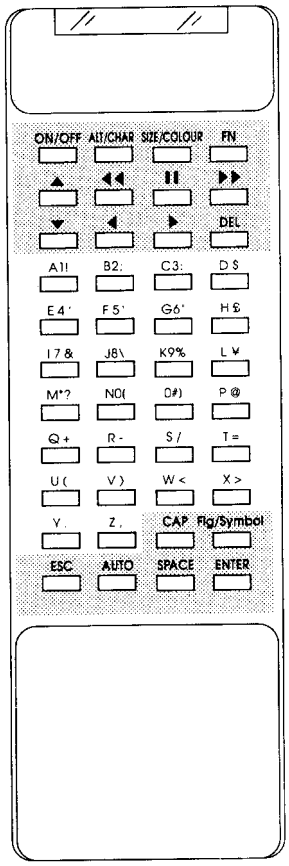
"Page" wird benutzt, um vorbereitete Texte, die auf dem Display erscheinen sollen, zu speichern. Die jeweilige Page- bzw.Textlänge ist nicht festgelegt, solange die Speicherkapazität nicht ausgenutzt ist. Der Textinhalt sowie die Display-Effekte können über die Fernbedienung eingegeben werden. Es gibt maximal 26 "Pages" von A-Z.

"Timer" ist ein bedienerfreundlicher Modus zum Einstellen der Textabfolge, die im Page Modus gespeichert wurden. Falls die eingestellte Zeit eines Textes mit einer bereits im Timer gespeicherten Zeit identisch ist, werden die Nachrichten in diesem Timer solange wiederholt, bis der nächste Timer beginnt. Es gibt 10 Timer von A-J. Jeder Timer hat eine Kapazität von 32 verschiedenen Textkombinationen.
In dieser Werbelaufschrift sind verschiedene Grafiken gespeichert. Basierend auf diesen Grafiken können Sie auch Ihre eigenen Grafikmuster entwickeln. Jedes Grafikmuster hat eine Fläche von 7x18 Lichtpunkten auf dem Display, und Sie können 26 verschiedene Grafikmuster speichern, die von A-Z gekennzeichnet sind.
Sobald das Gerät eingeschaltet wird, erscheint automatisch der Timer A. Falls im Timer A kein Text enthalten ist, wird der Text von Page A angezeigt. Falls auch in Page A kein Text gespeichert ist, erscheint ein Demotext auf dem Display. Wenn Sie den Demotext direkt abrufen möchten, rufen Sie einfach irgendeine leere Seite ab. Falls kein Text mehr angezeigt werden soll, ESC Taste drücken, um den RUN Modus zu verlassen und ins Hauptmenü zu gelangen.
Obwohl eine maximale Anzahl von Pages und Timer vorgegeben ist, müssen Sie diese keineswegs alle programmieren. Unprogrammierte Page Nummern belegen keine Speicherplätze.
"Relative clock" ("relative Zeit") ist eine Standardeinrichtung und dient zur Kontrolle der Timer Funktion. Bei Stromausfall stellt sich die Uhr auf „0:00„ und muß neu eingestellt werden.
ACHTUNG!! Diese Werbelaufschrift darf nur in geschlossenen Räumen verwendet werden.

Teil IV

PROGRAMMIERUNGSRICHTLINIEN

Ansicht der Infrarot Fernbedienung



A. Zeichentastatur

Besteht aus 95 Standard Alphabet-/Zahlen-/Symbolzeichen und 52 europäischen Zeichen

Grossbuchstaben (26):A-Z
Kleinbuchstaben (26):a-z
Zahlen (10):0-9
Zeichen (29):!"...
Europ. Zeichen (52):é æ

Näheres über europ. Zeichen im **ANHANG V**

B. Befehlstasten

Näheres über die Befehlstastatur im **TEIL VI**

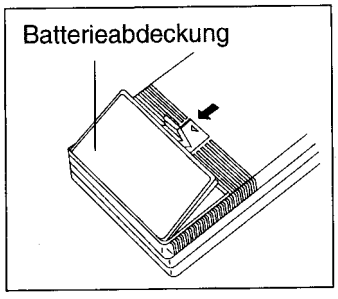
Bitte beachten:

1) Die Infrarot-Fernbedienung muß auf den eingebauten Infrarot Sensor in der linken Ecke des Gerätes gerichtet werden.

2) Die Entfernung zwischen Fernbedienung und Gerät sollte nicht mehr als 10m betragen.

3) Setzen Sie die Fernbedienung nicht Wasser oder extremer Feuchtigkeit aus. Keine Gewaltanwendung!

EINLEGEN DER BATTERIEN:



4) Die Fernbedienung wird mit zwei 1,5 Volt Batterien betrieben. Funktioniert die Fernbedienung nicht richtig, überprüfen Sie zunächst die Batterien und ersetzen Sie sie gegebenenfalls.

TEIL V

TEXTPROGRAMMIERUNG

1. Vorbereitung

Nach den ersten Schritten zur Inbetriebnahme können Sie jetzt die Fähigkeiten dieses leistungsstarken und auffallenden Gerätes kennenlernen.
Ablauf von Demotexten

[ESC] + R + P + B — Der Demotext erscheint im Display.

Escape Taste + Run + Page Modus + Page B (leere Seite)

Eingeben von eigenen Texten
Als ersten Schritt geben Sie den Text "Hallo" ein. Sollte Ihnen dabei ein Tippfehler unterlaufen, korrigieren Sie diesen bitte mit der [DEL] Taste. Drücken Sie die [ESC] Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen. Auf dem Display erscheint jetzt: Ed Rn Del Set

Beachten Sie: Die blinkenden Großbuchstaben stehen für die wählbaren Modi. Bei einfarbigen Werbelaufschriften entfallen die Farbfunktionen, das Programmierprinzip bleibt jedoch dasselbe.

Drücken Sie die E Taste für den Eingabemodus, das Display zeigt jetzt: Page Tmr Gfx

Drücken Sie die P Taste für den PAGE Modus. Auf dem Display erscheint: PAGE(A-Z)?

Drücken Sie jetzt die A Taste, um Page A einzugeben. Auf dem Display erscheint : (START)

Geben Sie jetzt Ihren Text "Hallo" wie folgt ein: H [CAPS] A L L O [SPACE]
Sobald der erste Buchstabe eingegeben wird, verschwindet der Text "(START)" vom Display, und der Buchstabe "H" erscheint in Regenbogenfarben am rechten Displayrand; die Kleinbuchstaben folgen entsprechend; das Display zeigt: HALLO

Jetzt haben Sie den Text eingegeben. Nun wollen wir sehen, was passiert, wenn dieser Text in den RUN Modus eingegeben wird.
Drücken Sie die [ESC] Taste, auf dem Display erscheint wieder: Ed Rn Del Set

Drücken Sie die R Taste für den RUN Modus, das Display zeigt jetzt: Page Tmr

Drücken Sie die P Taste. Auf dem Display erscheint: : PAGE(A-Z)?

Drücken Sie die A Taste. Jetzt läuft der Text "Hallo" in Regenbogenfarben durchgängig von links nach rechts.

ZUSAMMENFASSUNG:

Taste:	**Bedeutung:**
[ESC]	Verlassen des Modus
E P A	Eingabe in Page A
H [CAPS] A L L O [SPACE]	Der Text wird angezeigt
[ESC]	Beenden der Texteingabe
R P	Starten von Page A

2. Verändern der Schriftfarbe und -art
Damit Sie Ihren Text auf dem Display nach eigenen Wünschen gestalten können, besitzt Ihre Werbelaufschrift verschiedene Auswahlmöglichkeiten an Farben und Gestaltungen.

Beachten Sie: Genaueres finden Sie im **Anhang I - Codetabelle-Farben**. Bei einfarbigen Werbelaufschriften entfallen die Farbfunktionen, das Programmierprinzip bleibt jedoch dasselbe.

Lassen Sie uns nun den farbenprächtigen Text "Heute ist ein schner Tag" in Page B eingeben. (Lassen Sie bewußt das "ö" weg!!)

Drücken Sie die Tasten [ESC] E P B, um die Eingabe zu starten.
Bevor Sie den ersten Buchstaben eingeben, geben Sie zunächst den Befehl, daß das Wort "Heute" in grüner Farbe auf dem Display erscheinen soll.

Dafür drücken Sie [Size Colour] [Size Colour], auf dem Display erscheint: COLOUR :A

Die entsprechende Farbe erscheint auf dem Display, die Farbe "A" ist "Dunkelrot". Jetzt können Sie mit den Tasten ↑ oder ↓ und [Enter] die von Ihnen gewünschte Farbe eingeben, oder drücken Sie die entsprechende Taste M, um die Farbe Grün zu speichern.

Nun kehrt das Programm zum Editiermodus zurück, es erscheint: (START)

Geben Sie H [CAPS] E U T E ein.
Am rechten Displayrand erscheint das Wort "Heute" in grüner Farbe.

Geben Sie jetzt die Worte "ist ein" in gelber Farbe ein.

Dafür drücken Sie [Size Colour] [Size Colour] I; das Programm kehrt zum Editiermodus zurück.

Geben Sie den Text ein: I S T [Space] E I N. Die Worte "ist ein" erscheinen in gelber Farbe nach dem Wort "Heute": Heute ist ein
Sie werden bemerkt haben, daß der Hintergrund des Displays immmer schwarz geblieben ist. Sie können aber auch dies nach Ihren Bedürfnissen ändern.

Beachten Sie: Genaueres im **Anhang I**

Jetzt wollen wir versuchen, den Text "schner Tag" in roten Buchstaben auf hellgrünem Hintergrund und mit schwarzer Schattierung erscheinen zu lassen.
Drücken Sie hierfür [Size/Colour] [Size/Colour] Z, um rote Buchstaben auf hellgrünem Hintergrund mit schwarzer Schattierung zu wählen.
Betätigen Sie die Taste [Size/Colour], um die gewünschte Schriftart einzustellen. Auf dem Bildschirm erscheint: Size A

Drücken Sie D, um den Text in kursiven Fettbuchstaben erscheinen zu lassen, oder drücken Sie ↑ oder ↓ und [Enter].

Um den Schrifttyp, die Schriftart, oder bestimmte Leuchteffekte zu wählen, geben Sie einen Buchstaben von A-Z ein, und sehen Sie im **Anhang II - Codetabelle - Schriftart** nach, was die einzelnen Buchstaben bedeuten.

Drücken Sie die Tasten [CAPS] S [CAPS] C H N E R [SPACE] [CAPS] T [CAPS] A G , "schner Tag" erscheint in roten, kursiven Fettbuchstaben, auf hellgrünem Hintergrund und schwarz schattiert.

Lassen Sie den Text ablaufen, um zu sehen, wie farbenprächtig er ist.

Drücken Sie hierfür die Tasten [ESC] R P B, um den Editiermodus zu verlassen und den Text in Page B ablaufen zu lassen.

ZUSAMMENFASSUNG:

Taste:	**Bedeutung:**
[ESC]	Verlassen des Modus
E P B	Eingabe in Page B
[SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] M	Wählen der Farbe Grün
H [CAPS] E U T E [SPACE]	Text wird angezeigt

[SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] [Z] Wählen von roten, schwarzschattierten Buchstaben auf hellgrünem Hintergrund
[SIZE/COLOUR] [D] .....Wählen von kursiven Fettbuchstaben
[CAPS] [S] [CAPS] [C] [N] [E] [R]
[SPACE] [T] [A] [G] .....Text wird angezeigt
[ESC].....Verlassen des Editiermodus
[R] [P] [B].....Starten von Page B

3. Verschiedene Displayeffekte

Zusätzlich zu den verschiedenen Farb- und Schriftartmöglichkeiten hat Ihre Multi-Color Werbelaufschrift durch die ausgefeilte Software viele weitere Funktionen, die Sie zur Hervorhebung Ihrer Texte verwenden können.

Beachten Sie: Genaueres im **Anhang III** - **Tabelle - Displayfunktionen**)

Geben Sie den Text "Fussballspiel" in Page C ein.
Drücken Sie [ESC] [E] [P] [C], um den Editiermodus zu starten.
Jetzt soll das Wort "Fussballspiel" fettgedruckt in orangener Farbe mit OPEN-EFFECT auf dem Display erscheinen.
Dafür drücken Sie [SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] [D], um Orange zu wählen und drücken dann [SIZE/COLOUR] [B], um fettgedruckte Buchstaben zu wählen.

Danach drücken Sie [FN], um einen Display-Effekt entsprechend der oben erwähnten Tabelle zu wählen, auf dem Display erscheint jetzt: (AUTO):A

Drücken Sie die Taste [B] , um den OPEN-EFFECT zu wählen. Auf dem Bildschirm erscheint jetzt:
(OPEN <-->)

Danach geben Sie [F] [CAPS] [U] [S] [S] [B] [A] [L] [L] [S] [P] [I] [E] [L] ein und drücken [ESC], um die Eingabe zu beenden.
Um die Effekte von Page C zu sehen, drücken Sie jetzt [R] [P] [C]
Der Text "Fussballspiel" erscheint in orangenen Fettbuchstaben und mit OPEN-EFFECT.

ZUSAMMENFASSUNG:

Taste:	**Bedeutung:**
[ESC]	Stop
[E] [P]	Eingabe in Page C
[SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] [D]	Wählen der Farbe Orange
[SIZE/COLOUR] [B]	Wählen der Funktion ‘Fettgedruckt’
[FN] [B]	Wählen des OPEN-EFFECTS
[CAPS] [F] [CAPS] [U] [S] [S][B] [A] [L] [L] [S] [P] [I] [E] [L]	Text wird angezeigt
[ESC]	Verlassen des Editiermodus
[R] [P]	Starten Page C

4. Ändern von Texten

Falls Sie eine ganze Page korrigieren oder verändern müssen, sollten Sie vorher diese Seite löschen und den neuen Text folgendermaßen eingeben:

Drücken Sie [ESC], um den aktuellen Modus zu verlassen.

Drücken Sie [D], auf dem Display erscheint: Page Tmr Gfx

Drücken Sie [P], auf dem Display erscheint: PAGE(A-Z,Del)?

Beachten Sie: Del (=Alles löschen) Taste nur betätigen, wenn alle gespeicherten Seiten gelöscht werden sollen.

Wenn Sie z.B. Page A löschen wollen, drücken Sie A und auf dem Display erscheint: SURE Y/N?

Drücken Sie Y, um den Löschvorgang zu bestätigen und das Hauptmenü zu verlassen.
Jetzt geben Sie einen neuen Text in Page A ein:

Drücken Sie E P A und geben Sie den Text "Guten Morgen" mit STACKING-EFFECT und BEEP SOUND ein.

Drücken Sie [FN] L, um den STACKING EFFECT zu wählen.

Tippen Sie G U T E N [SPACE] M O R G E N [SPACE] und zusätzlich [FN] O, um den BEEP SOUND zu aktivieren.

Drücken Sie [ESC], um die Eingabe zu beenden.
Schauen Sie sich jetzt den gewählten Effekt nach der Korrektur an:

Drücken Sie R P A . Sie werden Ihren Text "Guten Morgen" in Regenbogenfarben im STACKING EFFECT auf dem Display sehen. Nachdem Sie den Löschvorgang und die Korrektur beendet haben, wollen wir uns nun ansehen, wie Sie Einfügungen in bestehende Texte machen.
In dieser Übung wollen wir jetzt die Buchstaben "oe" in den Text und das Wort "zum" am Ende des Textes "Heute ist ein schner Tag" von Page B einfügen.

Drücken Sie die Taste [ESC], um den aktuellen Modus zu verlassen.

Drücken Sie E P B, und das Display wird den Text von Page B anzeigen. Jetzt bewegen Sie den Cursor durch Betätigen der Taste ➔, um von Buchstabe zu Buchstabe zu springen, oder ➔➔, um zehn Buchstaben auf einmal zu überspringen, zu der Stelle, an der Sie die Buchstaben "oe" einfügen wollen, und tippen Sie diese ein.

Drücken Sie [SIZE/COLOUR] D, um kursive Fettbuchstaben zu wählen, und [SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] Z, um zusätzlich rote Farbe auf hellgrünem Hintergrund und schwarzer Schattierung zu wählen .

Geben Sie [CAPS] O E ein, und das korrekte Wort "schoener" erscheint auf dem Display. Jetzt wollen Sie das Wort "zum" am Ende des Textes einfügen.
Dafür drücken Sie wieder ➔ oder ➔➔, um zum letzten Buchstaben zu kommen, dann erscheint "END OF PAGE" am Ende des Textes.

Beginnen Sie jetzt damit, das Wort "zum" einzufügen, indem Sie zunächst die Tasten [SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] P drücken, um den Display Hintergrund schwarz erscheinen zu lassen.
Dann geben Sie [SPACE] Z U M ein.

Drücken Sie [ESC], um die Eingabe zu beenden.
Sie haben jetzt die Buchstaben "oe" und das Wort "zum" in den Text von Page B eingefügt.

ZUSAMMENFASSUNG:

Taste:	**Bedeutung:**
[ESC]	Stop
D P A	Wählen von Page A zum Löschen
Y	Bestätigung
E P A	Eingabe in Page A
[FN] L	Wählen des STACKING-EFFECTS
G U T E N [SPACE] M O R G E N	
[SPACE]	Texteingabe
[FN] O	Wählen des BEEP SOUNDS
[ESC]	Beenden der Eingabe
R P A	Starten Page A
[ESC]	Verlassen des RUN Modus

E P B ..... Eingabe in Page B
➔ oder ➔➔ ..... Bewegen des Cursors zur entsprechenden Stelle
[SIZE/COLOUR] D..... Wählen von kursiven Fettbuchstaben
[SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] Z ..... Wählen von roten Buchstaben mit hellgrünem Hintergrund
[CAPS] O E..... Einfügen der Buchstaben
➔ oder ➔➔ ..... Bewegen des Cursors zum Ende der Seite
[SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] P..... Verändern der Hintergrundfarbe zu schwarz
[SPACE] Z U M..... Einzufügender Text
[ESC]..... Beendigen der Eingabe in Page B

5. Einstellen des Timers

Diese Werbelaufschrift hat 10 Timer zum Einstellen der Abfolge der eingegeben Texte, die Sie individuell auf Ihre Bedürfnisse einstellen können.

Beispiel: Sie wollen die vorbereiteten Pages A, B und C in den Timer A eingeben, so daß diese Texte jeden Montag um 9:30 Uhr erscheinen:

Drücken Sie [ESC], um die Eingabe zu beginnen.
Drücken Sie E T, um den TIMER Modus zu wählen, auf dem Display erscheint: TIMER(A-J)? A

Drücken Sie [Enter], um den Timer A zu wählen, oder ↓ und [Enter], um einen anderen Timer zu wählen.
Das Display zeigt jetzt: WEEKDAY:99

Geben Sie 0 1 und [Enter] ein, um den Wochentag einzugeben, danach erscheint auf dem Display:
HOUR: 99
Beachten Sie: "99" bei diesem Eingabeschritt bedeutet, daß der Timer für jeden Tag aktiviert wird.

Geben Sie jetzt 0 9 und [Enter] ein, um die Stunde einzugeben, danach erscheint auf dem Display:
MINUTE: 99
Beachten Sie: "99" bei diesem Eingabeschritt bedeutet, daß der Timer für jede Stunde aktiviert wird.

Danach geben Sie 3 0 und [Enter] ein, um die Minuten einzugeben. Auf dem Display erscheint:
STEP00:____
Beachten Sie: "99" bei diesem Eingabeschritt bedeutet, daß der Timer für jede Stunde aktiviert wird.

Drücken Sie A, um Page A im Timer A Step 0 zu speichern, auf dem Display erscheint: STEP 00:PG A

Drücken Sie ↓ oder [Enter], um den folgenden STEP zu wählen, auf dem Display erscheint jetzt:
STEP 01:____

Drücken Sie B , um Page B im Timer A Step 1 zu speichern.

Drücken Sie ↓ oder [Enter], um die Eingabe zu bestätigen und den folgenden STEP zu wählen.

Dann geben Sie C ein, um Page C im Timer A Step 2 zu speichern.

Drücken Sie [ESC], um die Timer Eingabe zu beenden.

Aktivieren Sie den Timer, indem Sie die Tasten R T A drücken.

Drücken Sie die [ESC] Taste, um den Modus zu verlassen.

ZUSAMMENFASSUNG:

Taste:	**Bedeutung:**
[ESC]	Verlassen des Modus
E T	Einstellen des Timers
[Enter]	Wählen des Timers A

0 1 [Enter].....Eingabe des Wochentages
0 9 [Enter].....Eingabe der Stunde
3 0 [Enter].....Eingabe der Minute
A.....Page A wird in Timer A Step 0 gespeichert
🡻 oder [Enter].....Wählen des folgenden STEPS
B.....Page B wird in Timer A Step 1 gespeichert
🡻 oder [Enter].....Wählen des folgenden STEPS
C.....Page C wird in Timer A Step 2 gespeichert
[ESC].....Beenden der Eingabe
R T A .....Aktivieren des Timers A
[ESC].....Verlassen des Modus

6. Einstellen der Uhr, Kennummer, Baudzahl, des Piep-Signals und des Passworts

a. Einstellen der Uhr:

Falls die eingestellte Zeit nicht mit Ihrer Landeszeit übereinstimmt, können Sie sie folgendermaßen Ihren Bedürfnissen gemäß einstellen:

Achtung: Falls der Strom einmal ausfallen sollte, stellt sich die Uhr automatisch auf 00:00 Uhr, Freitag 01 Jan, 93 (gilt nur für die "relative Zeit").

Sie wollen die Uhr zum Beispiel auf 4 Jan. 1993, Montag 9:00 Uhr, stellen.

Dafür drücken Sie [ESC] , um die Eingabe zu starten. Auf dem Display erscheint jetzt: Ed Rn Del Set

Drücken Sie S, auf dem Display ist YEAR:00 zu sehen.

Geben Sie 9 3 [Enter] ein, um die korrekte Jahreszahl einzustellen, auf dem Display erscheint: MONTH:00

Geben Sie 0 1 [Enter], um den entsprechenden Monat einzustellen, auf dem Display erscheint: DATE:00

Geben Sie 0 4 [Enter] ein, um das korrekte Datum einzustellen, auf dem Display erscheint:WEEKDAY:00

Geben Sie 0 1 ein, um den Wochentag einzustellen, auf dem Display erscheint: HOUR:00

Geben Sie nun 0 9 [Enter] ein, um die Stunde einzustellen, auf dem Display erscheint dann: MINUTE:00

Geben Sie 0 0 [Enter] ein, um die Minuten einzustellen und das Hauptmenü zu verlassen

Beachten Sie: Sie können auch die [ESC] Taste betätigen, um das Datum zu überspringen und direkt zur Uhrzeit zu gelangen.)

Danach können Sie wählen, ob Sie die Uhrzeit in 12 Stunden oder 24 Stunden angezeigt haben möchten; auf dem Display erscheint: 24 Hour? Y/N

Drücken Sie „N„, wenn Sie die Uhrzeit in 12 Stunden angezeigt haben möchten, bzw. „Y„, wenn Sie die Uhrzeit in 24 Stunden angezeigt haben wollen.
Nach der Befehlseingabe „N„ erscheint die Uhrzeit wie folgt auf dem Display: 9:00 AM

b. Einstellen der Kennummer:

Nachdem Sie die Uhr eingestellt haben, wird ID=01 auf dem Display erscheinen. Die Kennummer können Sie nur einstellen, wenn die Werbelaufschrift an einen PC angeschlossen ist. Daten und Texte werden dann von der Werbelaufschrift über die entsprechende Kennummer empfangen bzw. übertragen. Sie können ein Maximum von 255 Units in ein System von 01 bis FF in hexadezimaler Sequenz eingeben.

c. Einstellen der Baudzahl:

Es sind 300 Baud als Standard bei Anschluß an einen PC eingestellt. Falls jedoch ein zusätzliches serielles Hochgeschwindigkeits-Interface integriert wird, können verschiedene Baudraten von 300, 600, 1200, 2400, 4800 und 9600 durch Betätigen der ↓ oder ↑ und [Enter] Taste eingestellt werden.

d. Piep-Signal An/Aus :

Nachdem Sie die Baudrate eingestellt haben, können Sie das Piep-Signal an- oder ausstellen, indem Sie ↓ oder ↑ und [Enter] zur Bestätigung drücken.

e. Eingabe des Passworts:

Nach dem Einstellen der Uhr und des Piep-Signals können Sie Ihr Passwort eingeben. Das Passwort kann sich aus bis zu vier Buchstaben von A-Z zusammensetzen. Auf dem Display erscheint: PASSWORD? N

Drücken Sie entweder ↓ oder ↑ und [Enter], um die Passworteingabe zu starten, bzw. abzubrechen.

Bei Passworteingabe erscheint: PASSWORD= auf dem Display und Sie können Ihr Passwort (aus vier Buchstaben) eingeben; danach drücken Sie [Enter] zur Bestätigung.
Dieses Passwort garantiert Ihnen, daß nur Sie zur Texteingabe oder -veränderung befähigt sind. Wenn Sie ein Passwort eingegeben haben, müssen Sie von jetzt an, wenn Sie Ihre Werbelaufschriften neu programmieren wollen, zuerst das Passwort eingeben. Dafür haben Sie 10 Sek. Zeit und maximal vier Versuche. Falls Sie vier Fehlversuche gestartet haben, wird auf dem Display automatisch der Text von Page A mit dem entsprechenden Timer erscheinen, bzw. die Seite, die vorher angezeigt wurde.

Beachten Sie: Falls Sie ein Passwort eingegeben haben, wird die Laufschrift während des RUN Modus nur auf die On/Off bzw. ESC Taste reagieren.

***Verändern/Löschen der Passwortes**
Falls Sie Ihr Passwort einmal vergessen haben sollten, schalten Sie das Gerät aus, und drücken Sie die [ESC] Taste während Sie das Gerät wieder anschalten. Das Display kehrt zum Hauptmenü zurück, und Sie können Ihr Passwort im Editiermodus nachlesen oder verändern.

ZUSAMMENFASSUNG:

Taste:	**Bedeutung:**
[ESC]	Verlassen des Modus
S	Start zur Uhreingabe
9 3 [Enter]	Eingabe des Jahres
0 1 [Enter]	Eingabe des Monats
0 4 [Enter]	Eingabe des Datums
0 1 [Enter]	Eingabe des Wochentages
0 9 [Enter]	Eingabe der Stunde
0 0 [Enter]	Eingabe der Minuten
Y oder N	Wahl von 12 bzw. 24 Stundenanzeige
↑ ↓ [Enter]	Eingabe der Kennummer von 01 bis FF (nur bei Anschluß an PC)
↑ ↓ [Enter]	Einstellen der Baudrate von 300 bis 9600 (wird nicht beim Standardmodell angezeigt und gilt nur bei zusätzlichem Hochgeschwindigkeits-Interface)
↑ ↓ [Enter]	An/Aus des Piep-Signals und Starten des Editiermodus für das Passwort
↑ ↓ [Enter]	Zur Eingabebestätigung (Ja/Nein) und zur Passworteingabe
[Enter]	Bestätigung des Passwortes

7. Abruf der gespeicherten Grafiken

Die Werbelaufschrift hat 26 Grafiken gespeichert, mit denen Sie Ihre Texte zusätzlich ausschmücken können. Sie könnnen verschiedene Grafiken nach dem Zufallsprinzip in Ihren Text einfließen lassen, oder Sie erstellen eine Page, um die Grafiken, die Sie wünschen, statt eines Textes zu speichern.

Beachten Sie: Genaueres im **Anhang IV - Tabelle-Grafikbilder**

Wenn Sie einen Text eingeben, können Sie die Grafikmuster abrufen, indem Sie [ALT/CHAR] drücken. Auf dem Display erscheint: E, U or G?

Drücken Sie G, um den Grafikmodus zu wählen, in welchem Sie dann die gewünschten Grafikmuster durch Betätigen der Tasten von A-Z aussuchen können.

Das gewünschte Grafikmuster erscheint dann dort, wo sich der Cursor befindet. Sie können mehrere Grafikmuster gleichzeitig in eine Page eingeben, bis der entsprechende Speicher voll ist.

Sie wollen jetzt zum Beispiel die Grafiken A und B in Page D eingeben.

Dafür drücken Sie: [ESC] E P D, um den Editiermodus für Page D zu starten, und [SIZE/COLOUR] B, um fettgedruckte Buchstaben zu wählen.

Dann geben Sie F A N T A S Y [SPACE] [SPACE] ein.

Drücken Sie [ALT/CHAR] G A, um das Grafikmuster A in diese Page einzufügen.

Drücken Sie B, auf dem Display erscheint das Grafikmuster B.

Danach betätigen Sie die [ESC] Taste, um die Eingabe zu beenden.

Beachten Sie: **E bedeutet englischer Zeichenmodus**
U bedeutet europäischer Zeichenmodus
(sehen Sie bitte im Anhang V - Tabelle - Europäische Zeichen nach)
G bedeutet Grafikmodus

8. Eingabe von Grafiken

Zusätzlich zu den bereits gespeicherten Grafikmustern haben Sie die Möglichkeit, eigene Entwürfe zu gestalten, indem Sie die gespeicherten Muster verändern. Die Eingabe in Ihre Texte erfolgt auf dem gleichen Weg wie bei den gespeicherten Grafikmustern.

So entwickeln Sie eigene Grafikmuster:

Beginnen Sie die Eingabe, indem Sie [ESC] drücken.

Drücken Sie E G, um den Grafikmodus zu wählen, auf dem Display erscheint: GFX(A-Z)?

Drücken Sie A, das Display kehrt zum Editiermodus zurück.

Auf dem Display erscheint jetzt "RGYBP". Die Buchstaben zeigen die Farben an, die Sie für Ihre Grafik wählen können. Außerdem erscheint das gewählte Grafikmuster in einer begrenzten Fläche. Neben dieser Fläche befindet sich eine durch zwei Striche begrenzte Fläche, in der Ihnen ein Punkt zeigt, wo Sie sich auf dem Display befinden und die entsprechende Farbe, die Sie gewählt haben.

Betätigen Sie die ↓ ↑ ← → Tasten, um den Punkt zu bewegen und Ihr Bild zu malen.

Während der Eingabe können Sie eine blinkende Linie innerhalb des eingegrenzten Feldes sehen, die anzeigt, wo Sie gerade "zeichnen".

Dann drücken Sie [ESC], um die Eingabe zu beenden.

Hinweis:

Die Buchstaben "RGYBP" bedeuten: **R:** Der Punkt erscheint in roter Farbe
G: Der Punkt erschient in grüner Farbe
Y: Der Punkt erscheint in gelber Farbe

B: Der Punkt erscheint in schwarzer Farbe (=Löschen des Punktes)
P: Der "Anzeigepunkt" wandert zur nächsten Stelle

Teil VI

A. FUNKTIONEN DER BEFEHLSTASTEN:

Taste:	**Bedeutung:**
1. [ON/OFF]	Displayanzeige AN/AUS
2. [ALT CHAR]	Wählen zwischen englischen und europäischen Zeichen oder gespeicherten Grafiken
3. [SIZE/COLOUR]	Wählen der Schriftart und -farbe
4. [FN]	Wählen von Displayeffekten
5. 🡅	Wählen der nächsten Funktion, Farbe, Grafik oder des nächsten Timers
6. 🡄🡄	Schnelles Rückbewegen des Cursors um zehn Zeichen oder innerhalb der Funktionsbefehle
7. [**II**]	"Einfrieren" des laufenden Textes
8. 🡆🡆	Schnelles Vorwärtsbewegen des Cursors um zehn Zeichen oder innerhalb der Funktionsbefehle
9. 🡇	Wählen der nächsten Funktion, Farbe, Grafik oder des nächsten Timers
10. 🡄	Bewegen des Cursors nach links
11. 🡆	Bewegen des Cursors nach rechts
12. [DEL]	Betätigen Sie die DEL Taste, um den gewünschten Buchstaben, einen Funktionsbefehl, oder ALLE Texte zu löschen
13. [CAPS]	Betätigen Sie diese Taste, wenn Sie von Groß- zu Kleinbuchsteben (oder umgekehrt) wechseln wollen (Wenn Sie die CAPS Taste betätigen, um Kleinbuchstaben zu wählen, erscheint ein Indikator in der rechten Displayecke)
14. [FG/SYMBOL]	Wählen zwischen numerischer oder symbolischer Editierung (siehe Beispiele unten)
15. [ESC]	Zurückkehren zum Hauptmenü vom Editier- oder RUN Modus
16. [AUTO]	Automatischer Displaybetrieb mit Funktionseffekten dem Zufallssystem; keine Programmierung notwendig
17. [SPACE]	Einfügen einer Leerstelle
18. [ENTER]	Bestätigung der gewählten Funktion oder der Uhr

B. BESCHREIBUNG DER SPEZIELLEN FUNKTIONSTASTEN:

1. "ALT CHAR"
Mit der "ALT CHAR" Taste wählt man europäische Zeichen, gespeicherte Grafikmuster, oder man kehrt zu englischen Zeichen zurück. Genaueres über die Zeichen finden Sie bei der Beschreibung der Fernbedienung, die Grafikmuster finden Sie in der entsprechenden Tabelle.
2. "SIZE/COLOUR"
Mit der "SIZE/COLOUR" Taste wählen Sie Schriftart und Farbe der Zeichen. Durch einmaliges Betätigen der Taste verändern Sie die Schriftart, durch zweimaliges Betätigen die Farbe.
(sehen Sie dazu bitte auch die Beispiele in **Teil V, Punkt 2**)
3. "CAPS"
Die "CAPS Taste dient zur Wahl zwischen Groß- und Kleinschreibung.
Ein Indikator in der rechten Displayecke zeigt an, daß die folgenden Worte in Kleinbuchstabe erscheinen werden (sehen SIe dazu auch die Beispiele in **Teil V, Punkt 1**).
Gilt auch für europäische Zeichen.
4. "FIG/SYMBOL"
Indem Sie die "FIG/SYMBOL" Taste einmal betätigen, können Sie Zahlen eingeben, bei zweimaliger Betätigung wählen Sie die Symbole/Satzzeichen daneben (siehe auch Beschreibung der Fernbedienung). Ein Indikator in der rechten Displayecke zeigt an, wenn die folgenden Zeichen Symbole bzw. Satzzeichen sind. Dies gilt bei der Verwendung von europäischen Zeichen.

Beachten Sie: Wenn Sie Zahlen oder Symbole/Satzzeichen eingeben, und Sie wollen danach Groß- bzw. Kleinbuchstaben eingeben, müssen Sie die "CAPS" Taste wieder drücken

Beispiel:
Editieren Sie Page F, indem Sie die Tasten E P F drücken.

Geben Sie jetzt T [CAPS] E S T ein, auf dem Display erscheint: TEST

Drücken Sie die [FIG/SYMBOL] Taste, und geben Sie 1 2 3 ein, auf dem Display erscheint: TEST 123

Drücken Sie erneut die [FIG/SYMBOL] Taste, und geben Sie ! : ; ein, auf dem Display erscheint:
TEST 123 !;:

Wenn Sie jetzt zum Beispiel "Okay" eingeben wollen, drücken Sie [CAPS] O [CAPS] K A Y, und auf dem Bildschirm erscheint: TEST 123 !;: Okay

5. "AUTO"
Mit der "AUTO" Taste wählen Sie automatischen Displaybetrieb mit verschiedenen Funktionseffekten. Der Text wird, ohne vorheriges Programmieren, in verschiedenen Effekten angezeigt.

6. ON/OFF
Mit der ON/OFF Taste wird das Display ausgeschaltet. Die Uhr und die Texte bleiben gespeichert. Bitte beachten Sie, daß das Gerät immer noch mit Strom versorgt wird und vor Wartungsarbeiten unbedingt der Netzstecker zu ziehen ist.

HINWEISE ZUM BATTERIEBETRIEBENEN SPEICHER:

Bitte beachten Sie, daß das Gerät im spannungslosen Zustand von einer eingebauten aufladbaren 3,6V / 60mah Batterie betrieben wird. Damit der batteriebetriebene Speicher einwandfrei funktioniert, muß das Gerät vorher mindestens 8 Stunden ununterbrochen ans Netz angeschlossen worden sein, damit die Batterie wieder völlig aufgeladen wird. Eine weitere Vorsichtsmaßnahme zur Erhaltung des Speichers: ziehen Sie erst den Anschluß des Netzkabels zum Gerät und danach erst den Netzstecker. Dasselbe gilt auch umgekehrt bei Inbetriebnahme: erst den Netzstecker ans Netz anschließen, und dann das Netzkabel mit dem Gerät verbinden. Einfaches Ein- und Ausschalten des Gerätes kann zur Überspannung des Gerätes führen und den Speicher löschen. Der Speicher kann auch gelöscht werden, wenn die Batterie nach langem Betriebseinsatz leer ist.

TEIL VII

TECHNISCHE DATEN FÜR MOVING MESSAGE IFR Rot

Spannungsversorgung: ..... DC 9 V über mitgeliefertes Netzteil
Display: ..... 5x7 Tri-Color LED Modul
Displayfarbe: ..... Rot/schwarz
Display Matrix (HxB): 7x80
Displaybereich (HxB): ..... 53 x 614 mm
Batteriespeicher: ..... 90 Tage
Maße: ..... 108 x 710 x 46 mm
Gewicht: ..... 3 kg

TECHNISCHE DATEN FÜR MOVING MESSAGE IFR 9-FARBIG

Spannungsversorgung: ..... DC 9 V über mitgeliefertes Netzteil
Display: ..... 5x7 Tri-Color LED Modul
Displayfarben: ..... Dunkelrot, rot, leuchtrot, orange, leuchtorange, hellgelb, gelb, leuchtgelb,
..... limone, dunkel-limone, leucht-limone, leuchtgrün, grün, hellgrün,
..... Regenbogenfarben und schwarz in verschiedenen Farbkombinationen
Display Matrix (HxB): 7x80
Displaybereich (HxB): ..... 53 x 614 mm
Batteriespeicher: ..... 90 Tage
Maße: ..... 108 x 710 x 46 mm
Gewicht: ..... 3 kg

TECHNISCHE DATEN FÜR MOVING MESSAGE MAXI 9-FARBIG

Spannungsversorgung: ..... DC 9 V über mitgeliefertes Netzteil
Display: ..... 10 mm Tri-Color LED Modul
Displayfarben: ..... Dunkelrot, rot, leuchtrot, orange, leuchtorange, hellgelb, gelb, leuchtgelb,
..... limone, dunkel-limone, leucht-limone, leuchtgrün, grün, hellgrün,
..... Regenbogenfarben und schwarz in verschiedenen Farbkombinationen
Display Matrix (HxB): 7x80
Displaybereich (HxB): ..... 106 x 1219 mm
Speicherkapazität..... 1300 Zeichen
Batteriespeicher: ..... 90 Tage
Maße: ..... 200 x 1270 x 50 mm
Gewicht: ..... 10 kg

Bitte beachten Sie: Technische Änderungen bleiben ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.
1/98 © Alle Angaben ohne Gewähr!

ANHANG I

a. Codetabelle -Farben für Multi-Color Modelle

BUCHSTABE	VORDERGRUND	HINTERGRUND	SCHATTIERT	SCHATTIERUNG
A	DUNKELROT	SCHWARZ	/	KEINE
B	ROT	SCHWARZ	/	KEINE
C	LEUCHTROT	SCHWARZ	/	KEINE
D	ORANGE	SCHWARZ	/	KEINE
E	LEUCHTORANGE	SCHWARZ	/	KEINE
F	HELLGELB	SCHWARZ	/	KEINE
G	GELB	SCHWARZ	/	KEINE
H	LEUCHTGELB	SCHWARZ	/	KEINE
I	LIMONE	SCHWARZ	/	KEINE
J	DUNKLE LIMONE	SCHWARZ	/	KEINE
K	LEUCHT-LIMONE	SCHWARZ	/	KEINE
L	LEUCHTGRÜN	SCHWARZ	/	KEINE
M	GRÜN	SCHWARZ	/	KEINE
N	HELLGRÜN	SCHWARZ	/	KEINE
O	HELLGELB	GRÜN	ROT	JA
P	REGENBOGEN	SCHWARZ	/	KEINE
Q	ROT	SCHWARZ	GRÜN	JA
R	ROT	SCHWARZ	HELLGELB	JA
S	GRÜN	SCHWARZ	ROT	JA
T	GRÜN	SCHWARZ	HELLGELB	JA
U	GRÜN	ROT	/	KEINE
V	ROT	GRÜN	/	KEINE
W	ORANGE	GRÜN	SCHWARZ	JA
X	DUNKLE LIMONE	ROT	SCHWARZ	JA
Y	GRÜN	ROT	SCHWARZ	JA
Z	ROT	GRÜN	SCHWARZ	JA

b. Codetabelle -Farben für einfarbige Modelle

BUCHSTABE	VORDERGRUND	HINTERGRUND	SCHATTIERT	SCHATTIERUNG
A	ROT	SCHWARZ	/	KEINE
B	SCHWARZ	ROT	/	KEINE

Hinweis: Um die gewünschte Farbkombination zu wählen, können Sie auch die Tasten ↑ ↓und [Enter] benutzen.

ANHANG II

Codetabelle - Schriftart

Code	Schriftart
A	Normal
B	Fett
C	Schräg
D	Fett + Schräg
E	Normal + Blinkend
F	Fett + Blinkend
G	Schräg + Blinkend
H	Schräg + Fett+Blinkend

Hinweis: Sie können entweder den entsprechenden Buchstaben oder die Tasten ↓ ↑ und [Enter] zur Wahl des gewünschten Schriftformats verwenden.

ANHANG III

Tabelle - Displayeffekte

CODE	EFFEKT	BEDEUTUNG
+A	AUTO	Text wird automatisch mit verschiedenen Effekten angezeigt. Auch direkte Betätigung der [AUTO] Taste möglich. Beispiel: [AUTO] „ANDREW„ oder [FN] [A] „Andrew„ [ESC]
+B	OPEN <-->	Läuft von der Mitte zu beiden Seiten aus, z.B.: [FN] [B] „BARRY„ [ESC]
+C	COVER <-->	Neuer Text überschreibt von der Mitte nach beiden Seiten, z.B.: [FN] [C] „CARROL„ [ESC]
+D	APPEAR	Text erscheint unverzüglich auf dem Display, z.B.: [FN] [D] „DANIEL„ [ESC]
+E	CYCLING	Farbauswahl wird automatisch in laufendem Zyklus angezeigt, z.B.: [FN] [E] „ERIC„ [ESC]
F	CLOSE <--	Display schließt von rechts nach links, z.B.: [FN] [F] „FREDERICK„ [ESC]
G	CLOSE -->	Display schließt von links nach rechts, z.B.: [FN] [G] „GEORGE„ [ESC]
H	CLOSE --><--	Display schließt von beiden Seiten, z.B.: [FN] [H] „HERMAN„ [ESC]
+I	SCROLL UP	Text „rollt„ von unten nach oben ein, z.B.: [FN] [I] „IVAN„ [ESC]
+J	SCROLL DOWN	Text „rollt„ von oben nach unten ein, z.B.: [FN] [J] „JOSEPH„ [ESC]
K	OVERLAP	Buchstaben verschwinden in zwei Schichten
L	STACKING	Buchstaben werden aus einzelnen Linien aufgebaut
M	COMIC 1	Zeigt Grafik 1
N	COMIC 2	Zeigt Grafik 2
O	BEEP	Piepston wird zusätzlich eingestellt
P	PAUSE	„Friert„ den laufenden Text „ein„, z.B.: [FN] [P] „PETER„ [ESC]
+R	RANDOM	Text wird von Punkten aufgebaut, die nach einem Zufallsprinzip erscheinen, z.B.: [FN] [R] „ROGER„ [ESC]
*S	SHIFT <--	Text verschwindet nach links, z.B.: [FN] [S] „STEPHEN„ [ESC]
T	TIME/DATE	Zeit und Datum werden angezeigt
+U	MAGIC	Text ändert kontinuierlich die Farbe, z.B.: [FN] [U] „UNCLE„ [ESC]
V	THANK YOU	Bereits gespeicherter Text
W	WELCOME	Bereites gespeicherter Text
X	SPEED 1	Text läuft mit Geschwindigkeit 1
Y	SPEED 2	Text läuft mit Geschwindigkeit 2
Z	SPEED 3	Text läuft mit Geschwindigkeit 3

Beachten Sie:
1. Funktionen, die mit einem '+' gekennzeichnet sind, werden automatisch beendet, wenn entweder eine andere Funktionen aufgerufen, oder das Display vollgeschrieben wurde.
2. Bei Funktionen, die mit einem '*' gekennzeichnet sind, ist die mögliche Anzahl der Zeichen, bzw. die Länge des Textes unbegrenzt.
3. Es gibt insgesamt 26 Displayfunktionen, mit denen Sie Ihre Texte gestalten können. Um den gewünschten Effekt anzuwählen, können Sie entweder den entsprechenden Buchstaben eingeben, oder die 🡻 🡹 Tasten und [ENTER] betätigen.

4. # FN Q-SLEEP

Mit dieser Funktion können Sie das Display löschen und für eine begrenzte Zeit ausschalten, ohne vorher die OFF Taste betätigt zu haben.
Es ist ratsam, diese Funktion im TIMER Modus ablaufen zu lassen.
a) "FN R" kann am Ende einer Page eingegeben werden, oder Sie können eine Page anlegen, in der Sie nur "FN R" speichern.
b) Speichern Sie diese Page dann in einem Timer ab. Die "Sleep" Funktion wird dann zusammen mit dem Timer aktiviert.

Beachten Sie:
I) Bevor Sie einen TIMER aufrufen, sollten Sie eine beliebige Page aufrufen. Der TIMER wird danach automatisch aktiviert.
II) Die "SLEEP" Funktion wird beendet, wenn der nächste Timer aktiviert wird, oder nach Betätigung der "ESC" Taste.

Beispiel: Sie wollen TIMER D eingeben und anschließend das Display wieder löschen:

Drücken Sie E P E, um die Seite E zu editieren.

Geben Sie jetzt S L E E P [SPACE] [SPACE] [SPACE] ein.

Drücken Sie [FN] R, um die SLEEP Funktion aufzurufen.

Drücken Sie [ESC], um ins Hauptmenü zu gelangen, und geben Sie dann den TIMER D ein, indem Sie E T D drücken, um den Timer einzugeben.

Drücken Sie dann 0 5 [ENTER], um den Wochentag des Timers einzugeben.

1 7 [ENTER], um die Stunde einzugeben und 1 5 [ENTER], um die Minuten einzugeben.

Drücken Sie E, um die Seite E in den Timer D Step 0 zu editieren.

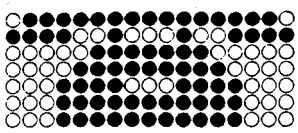
Betätigen Sie die [ESC] Taste, um das Hauptmenü zu verlassen.
Diese Sleep Funktion wird nun im Timer D jeden Freitag um 17:15 Uhr (= 05:15 PM) aktiviert.

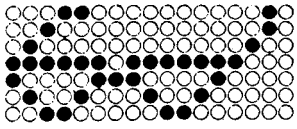
ANHANG IV

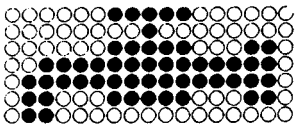
Tabelle-Grafikmuster

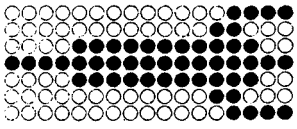
CODE	GRAFIK
A	TELEFON
B	BRILLE
C	WASSERHAHN
D	RAKETE
E	MONSTER
F	SCHLÜSSEL
G	HEMD
H	HUBSCHRAUBER
I	AUTO
J	PANZER
K	HAUS
L	TEEKANNE
M	MESSER & GABEL
N	ENTE
O	MOTORRAD
P	FAHRRAD
Q	KRONE
R	„SWEETHEART„
S	PFEIL-->
T	PFEIL<--
U	PFEIL
V	PFEIL
W	EIN GLAS BIER
X	STUHL
Y	STÖCKELSCHUH
Z	WEINGLAS

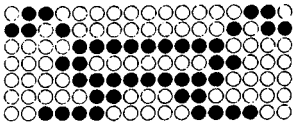
Grafikmuster

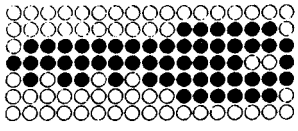

A

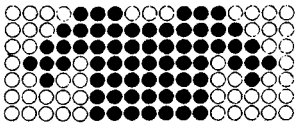

B

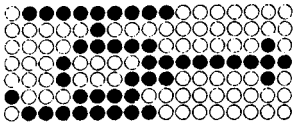

C

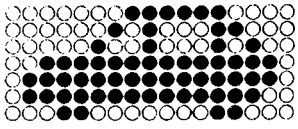

D

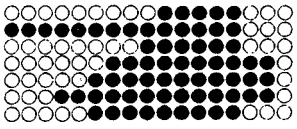

E

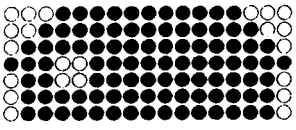

F

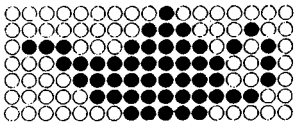

G

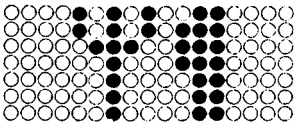

H

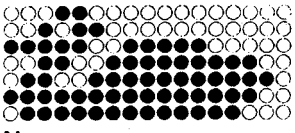

I

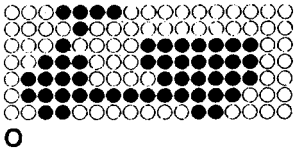

J

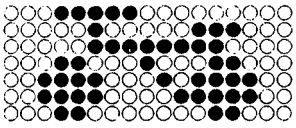

K

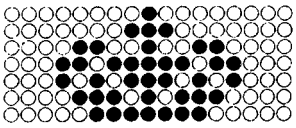

L

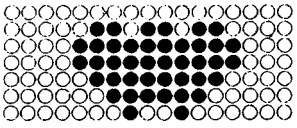

M

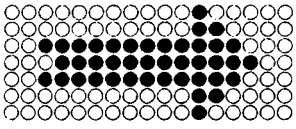

N

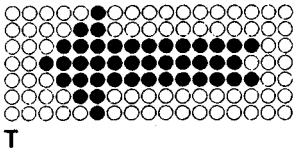

O

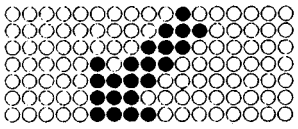

P

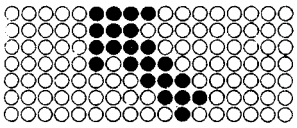

Q

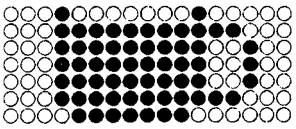

R

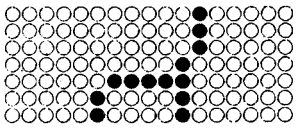

S

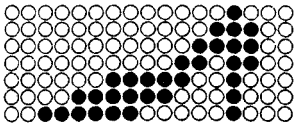

T

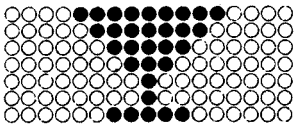

U


V


W


X


Y


Z

Teil VIII

STÖRUNGSURSACHEN UND WARTUNG

1. Reinigung
Das Gerät sollte mit einem weichen Tuch und einem sanften Reinigungsmittel gereinigt werden. Verwenden Sie keine Scheuermittel oder aggressive Reiniger. Achten Sie bitte besonders darauf, daß während der Reinigung kein Wasser ins Geräteinnere gelangt.

2. Wartung
Ihre Werbelaufschrift wurde unter Verwendung qualitativ hochwertiger Materialen und aufwendigster Verarbeitung hergestellt. Weder im Laufschriftenträger noch in der Fernbedienung befinden sich zu wartende Teile. Das Gehäuse sollte nur von Fachpersonal geöffnet werden. Sollte Ihr Gerät einmal repariert werden müssen, oder sollten Sie ein Ersatzteil benötigen, wenden Sie sich bitte an eine autorisierte Reparaturwerkstätte.

3. Störungsursachen
SYMPTOM A
Das Gerät reagiert nicht auf die Fernbedienung.
Hilfsmaßnahmen:
1. Entfernen Sie eventuell Gegenstände, die den Infrarot-Sensor des Gerätes verdecken.
2. Prüfen Sie die Batterien, und wechseln Sie diese bei Bedarf aus.
3. Sehen Sie nach, ob der ON/OFF Schalter auf "ON" steht. Falls nicht, stellen Sie den Schalter auf "ON" Position.

SYMPTOM B
Auf dem Display erscheinen unsinnige oder falsche Anzeigen.
Hilfsmaßnahmen:
Das Gerät ist durch eine Störung oder unsachgemäße Programmierung blockiert. Gehen Sie folgendermaßen vor:
Schalten Sie das Gerät aus. Halten Sie die [ESC] Taste gedrückt, und schalten Sie gleichzeitig das Gerät wieder ein. Diese Vorgehensweise löscht alle gespeicherten Texte und Störungen des Gerätes.

SYMPTOM C
Die Uhrzeit und das Datum verstellen sich von selbst und verursachen so ein unkorrektes Timing - das Wort "checking" erscheint in Abständen auf dem Display.
Hilfsmaßnahmen:
Diese Störung wird durch Unterbrechungen des Stromnetzes oder durch unzureichenden Stromanschluß ausgelöst.
1. Stecken Sie den Netzstecker fest in die Steckdose, um den unzureichenden Anschluß zu beheben.
2. Bei unzureichender Spannung oder Spannungsschwankungen, benötigen Sie einen zusätzlichen Spannungsregler, um eine angemessene Spannung zu gewährleisten.

SYMPTOM D
Es wird kein Text auf dem Display angezeigt.
Hilfsmaßnahmen:
Schalten Sie das Gerät aus, und ziehen Sie den Netzstecker. Prüfen Sie, ob das Stromnetz in Ordnung ist und der Adapter einwandfrei funktioniert. Falls die Ursache nicht gefunden werden kann, konsultieren Sie Ihren Fachhändler.

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ

Pour une longue durée de vie de votre journal lumineux et pour votre propre sécurité lors de son usage, veuillez lire attentivement les instructions suivantes:

1. N'utilisez le journal lumineux que dans des locaux clos.
2. Tenez l'appareil à l'écart d'humidité.
3. Le boîtier ne doit être ouvert que par un spécialiste.
4. Evitez tout emploi de force lors de l'usage de l'appareil.
5. Soyez exceptionellement prudent lors de manipulation avec la tension secteur de 230V. Vous êtes soumis à des risques d'électrocution.
6. Tout dommage occasionné par la non-observation de ce mode d'emploi ou par toute modification éffectuée sur l'appareil annule la garantie.

Pour tout renseignement complémentaire votre revendeur se tient volontairement à votre entière disposition.

Français

Mode d'emploi

Journal lumineux
Série complète

SOMMAIRE

INSTRUCTIONS GENERALES 26
EMPLOI SELON LES INSTRUCTIONS 26
INTRODUCTION 26
CHAPITRE I
DEBALLAGE 27
CHAPITRE II
PREMIERE MISE EN SERVICE 27

CHAPITRE III
DESCRIPTION GENERALE 29

CHAPITRE IV
DIRECTIVES DE PROGRAMMATION 30

CHAPITRE V
PROGRAMMATION TEXTE
1. Préparation 31
2. Changement des couleurs et du type d'écriture 31
3. Différents effets de l'affichage 33
4. Correction de textes 33
5. Réglage de la minuterie 35
6. Réglage de l'horloge, du numéro d'identification, du bip sonore et du mot de passe 36
7. Rappel des graphiques mémorisés 37
8. Programmation de graphiques 38

CHAPITRE VI
FONCTIONS DU CLAVIER 39
INDICATIONS CONCERNANT LA MEMOIRE DE SAUVEGARDE 40

CHAPITRE VII
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES 41
Appendice I Table de codes - couleurs 42
Appendice II Table de codes - type d'écriture 42
Appendice III Table de codes - effets de l'affichage 43
Appendice IV Table de codes - images graphiques 45
Images graphiques 46

CHAPITRE VIII
RECHERCHE DE PANNES ET ENTRETIEN
1. Nettoyage 47
2. Entretien 47
3. Possibles de pannes 47

1/98 ©

Français

ATTENTION!
Protéger de l'humidité.
Débrancher avant toute manipulation!

Pour votre propre sécurité, veuillez lire ce mode d'emploi avec attention avant la première mise en service.

Toute personne ayant à faire avec le montage, la mise en marche, le maniement et l'entretien de cet appareil
- doit être suffisamment qualifiée
- est priée de suivre strictement les instructions suivantes.

DANGER
Attention! Soyez prudent, lors de manipulations électriques avec 230V vous êtes soumis à des risques d'électrocution!

INSTRUCTIONS GÉNÉRALES
Cet appareil a quitté les ateliers dans un état irréprochable. Pour assurer un bon fonctionnement, sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.

Attention:
Tout dommage occasionné par la non observation des instructions de montage ou d'utilisation n'est pas couvert par la garantie.

L'appareil ne devrait pas être mis en service lorsqu'il à été transporté d'un endroit froid à un endroit chaud. Il se produit de la condensation qui pourrait endommager l'appareil. Laissez celui-ci atteindre la température ambiante avant de le mettre en service.

Toute transformation ou modification effectuée sur cet appareil annule la garantie.

EMPLOI SELON LES INSTRUCTIONS
Cet appareil a été conçu seulement pour l'usage dans des locaux clos.

Eviter les secousses et l'emploi de force lors de l'utilisation de l'appareil.

L'appareil peut être monté à l'endroit de votre choix. Veillez toutefois à ce qu'il ne soit pas soumis à des températures trop hautes ou à la poussière. Veillez également à ce qu'il n'y ait pas de câbles à terre qui mette en jeu votre sécurité et celle d'autrui.

Ne mettez pas l'appareil en route avant de vous être familiarisé avec ses fonctions et possibilités. Ne laissez pas des personnes incompétentes ou des enfants utiliser l'appareil. La plupart des pannes et des malfonctionnements de cet appareil résultent d'une mauvaise utilisation.

Il est interdit d'entreprendre des transformation ou des modifications arbitraires sur l'appareil.

INTRODUCTION
Nous vous remerçions d'avoir choisi l'un de nos produit.

Nos journaux luminieux sont des produits de haute qualité résultant de nos expériences acquises au fil des années grâce auquelles nous sommes à même de fabriquer des appareils utilisables par tout le monde.

Il n'est donc pas nécéssaire d'être un expert pour pouvoir programmer cet appareil. Des instructions détaillées, structurées pas à pas, vous aideront à utiliser votre journal lumineux.

Cette série de produits vous offre des possibilités uniques, comme, par exemple, la programmation en mode automatique, la protection par mot de passe, On/Off instantané, ainsi que différents graphiques et animations programmables, qui font de l'utilisation de cet appareil un véritable plaisir.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre journal lumineux.

Français

CHAPITRE I

DEBALLAGE

L’emballage devrait contenir:
Un panneau d’affichage, une télécommande, une paire de ceintres de fixation avec vis, un adaptateur pour le raccordement au sécteur et ce mode d’emploi. Veuillez vérifiez, si la livraison est complète, ou s’il y a des éléments endommagés. Si tel était le cas, contactez immédiatement votre revendeur.

CHAPITRE II

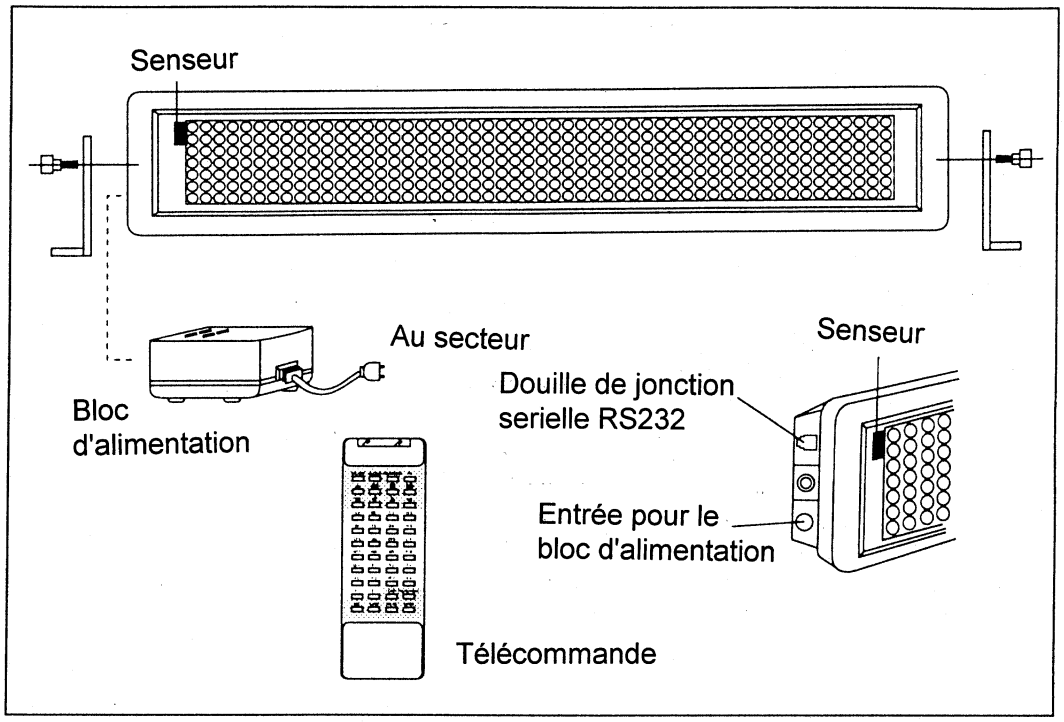
PREMIERE MISE EN SERVICE

1. Branchez l'adaptateur au secteur.

2. Branchez l'autre extrémité du câble dans la prise ronde sur le côté du panneau d’affichage.

3. Fixez les ceintres de fixation avec les vis sur les deux côtés du panneau d’affichage.

CROQUIS D'UN PANNEAU D'AFFICHAGE:



CHAPITRE III

DESCRIPTION GENERALE

Ce journal lumineux multicolore possède un affichage à 9 couleurs ce qui vous permet de créer chaque page (texte) avec jusqu'à 26 combinaison de couleurs.

Ce journal lumineux dispose de trois modes différents: Page, minuterie, image graphique

"Page" sert à mémoriser des textes préparés qui doivent apparaître sur l'affichage. La longeur de la page ou bien du texte n'est pas limitée tant que la capacité de mémoire n'est pas entièrement utilisée. Le contenu du texte ainsi que les effets d'affichage peuvent être programmés par télécommande. Il y a au maximum 26 pages de A-Z

"Timer" (minuterie**)** est un mode pratique pour régler l'ordre de défilement des textes qui ont été mémorisés en mode PAGE. Si la durée programmée d'un texte correspond à une durée déjà mémorisée dans le TIMER, les messages seront repetés jusqu'à ce que le prochain TIMER commence. Il y a dix minuteries de A-J. Chaque minuterie a une capacité de 32 combinaisons de textes différentes.
Différents graphiques sont mémorisés dans ce journal lumineux . En vous basant sur ces graphiques, vous pouvez créer vos propres modèles. Chaque type de graphique a une surface de 7x18 points lumineux sur l'affichage. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 26 types de graphiques qui sont marqués de A-Z.
Dès que l'appareil est allumé, le minuteur A apparaît automatiquement. Si le minuteur A ne contient aucun texte, le texte de page A sera affiché. Un texte de démonstration apparaîtra sur l'affichage, si aucun texte n'a été mémorisé dans la page A. Pour faire apparaître directement le texte à demonstration, il vous suffit d'appeler une page vide. Si aucun texte ne doit être affiché, appuyez sur la touche ESC pour sortir du mode RUN et revenir au menu principal.
Bien qu'un nombre maximal de pages et de timers soit disponible, vous n'êtes pas obligé à les programmer tous. Les pages non programmées n'occupent pas de mémoire..

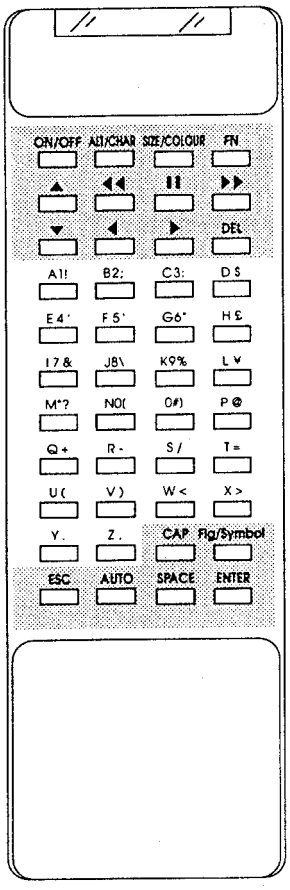
"Relative clock" ("l'heure relative") sert à contrôler la fonction timer. En cas de panne de courant, la montre se remet à "0:00" et doit être réglée à nouveau.

ATTENTION!! Utilisez ce journal lumineux uniquement dans des locaux clos.

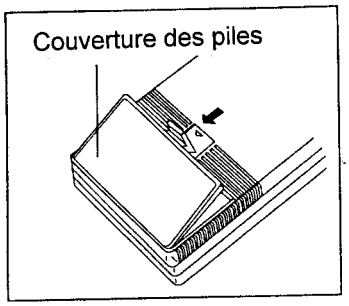
CHAPITRE IV

DIRECTIVES DE PROGRAMMATION

Description de la télécommande infrarouge



MISE EN PLACE DES PILES:



A. Clavier

Se compose de 95 caractères normaux (lettres, chiffres,symboles) et 52 caractères européens

Majuscules (26):A-Z
Minuscules (26):a-z
Chiffres (10):0-9
Caractères (29):!"...
Caractères européens (52):é æ

Pour les caractères européens, voir aussi **CHAPITRE V**

B. Touches de commande
Pour plus amples détails voir **CHAPITRE VI**

Attention:

1) Il faut diriger la télécommande infrarouge vers le recepteur infrarouge dasn le coin gauche de l'appareil.

2) La distance entre la télécommande et l'appareil ne doit pas mesurer plus que 10 m.

3) Ne pas exposer la télécommande à l'eau ou à une hu-midité extrême. Aucun emploi de force!

MISE EN PLACE DES PILES:

4) La télécommande marche avec deux piles de 1,5 volts. En cas du non fonctionnement de la télécommande, revisez d'abord les piles et échangez les le cas échéant.

Cinquième PARTIE

PROGRAMMATION DE TEXTE

1. Préparation

Après la première mise en marche, vous pouvez faire connaître maintenant les capacités puissantes et remarquables de cet appareil.
Défilement de textes à démonstration

[ESC] + [R] + [P] + [B]

Touche Escape + Run + Mode Page + Page B (page vide)

Le texte à démonstration apparaît sur l'affichage.

Entrée de propres textes
Introduisez d'abord le texte "Bonjour". Si une faute de frappe vous a échappé, corrigez-la à l'aide de la touche [DEL]. Pressez la touche [ESC] pour arriver au menu principal.
L'affichage vous indique maintenant: Ed Rn Del Set

☞ **Veuillez faire attention:** Les majuscules clignotants répondent des modes choisissables.
Pressez la touche [E] pour le mode d'entrée, l'affichage montre à présent: Page Tmr Gfx

Pressez la touche [P] pour le mode PAGE. Il apparaît: PAGE(A-Z)?

Pressez la touche [A] pour introduire A. Il apparaît sur l'affichage : (START)

Introduisez maintenant le texte "Bonjour" comme suit: [B] [CAPS] [O] [N] [J] [O] [U] [R] [SPACE]
Dès que la première lettre sera introduite, le texte "(START)" disparaîtra de l'affichage. La lettre "B" apparaît en couleurs de l'arc-en-ciel au bord droit de l'affichage; les minuscules suiveront correspondamment; l'affichage montre: BONJOUR

Vous venez de l'introduire le texte. Voyons ce qui ce passe, si ce texte est introduit au mode RUN.
Pressez la touche[ESC], l'affichage vous indique encore une fois: Ed Rn Del Set

Pressez la touche [R] pour le mode RUN, l'affichage indique maintenant: Page Tmr

Pressez la touche [P]. Il apparaît sur l'affichage: PAGE(A-Z)?

Pressez la touche [A]. Le texte "Bonjour" passera couramment en couleurs de l'arc-en-ciel de droit à gauche.

RESUME:

Touche:	**Signification:**
[ESC]	arrêt du mode
[E] [P] [A]	entrée dans page A
[H] [CAPS] [A] [L] [L] [O] [SPACE]	Le texte est indiqué.
[ESC]	finir l'introduction de texte
[R] [P]	démarrer page A

2. Changement des couleurs et type d'écriture
Pour que vous puissiez réaliser un texte sur l'affichage selon vos propres idées, ce journal lumineux dispose de différentes possibilités de choix en ce qui concerne couleurs et réalisation.

☞ **Veuillez faire attention:** Pour de plus amples détails voir **Appendice I - Tableau de code-couleurs**

Laissez nous introduire le texte richement coloré "Quel beau jor " à la Page B. (Omettez sciemment le "u" dans jo**u**r!!)

Pressez les touches [ESC] [E] [P] [B] pour démarrer l'entrée.
Avant que vous introduisiez les premières lettres, donnez d'abord l'ordre que le mot "Quel" aparaisse en

couleur verte sur l'affichage.

Pour cela vous pressez [Size Colour] [Size Colour], l'affichage indique : COLOUR :A

La couleur correspondante paraît sur l'affichage, la couleur "A" est "rouge foncé". Maintenant vous pouvez introduire les couleurs souhaitées à l'aide des touches ou et [Enter], ou vous pressez la touche M pour mémoriser la couleur verte.

Le programme rentre au mode de changement, il paraît: (START)

Introduisez Q [CAPS] U E L.
Le mot "Quel" apparaît au bord droit de l'affichage en couleur verte.

Introduisez maintenant le mot "beau" en jaune.

Pour cela vous pressez [Size Colour] [Size Colour] I; le programme rentre au mode de changement.

Introduisez: B E A U. Le mot "beau" apparaît après le mot "Quel": Quel beau
Vous avez sûrement remarqué que le fond de l'affichage a toujours resté noir. Mais vous pouvez changer aussi cela selon vos besoins.

☞ **Veuillez faire attention:** Pour de plus amples détails voir **Appendice I**

Essayons maintenant de faire apparaître le texte "jur" en lettres rouges sur un fond vert clair avec nuance noire.
Pressez [Size/Colour] [Size/Colour] Z pour choisir des lettres rouges sur un fond vert clair avec nuance noire.
A l'aide de la touche [Size/Colour], vous pouvez regler l'espèce de caractères souhaité. L'affichage indique: Size A

Pressez D, pour faire apparaître des lettres italiques et grasses, ou pressez ↑ ou ↓ et [Enter].

Pour choisir caractère, espèce de caractères ou certains effets lumineux, introduisez une lettre de A-Z et verifiez à l' **Appendice II - Tableau de code - Espèce de caractères** ce qui signifient les différentes lettres.

Pressez les touches [CAPS] J [CAPS] O U R, "jour" apparaît en lettres rouges, italiques et grasses sur un fond vert clair et nuancé en noir.

Faites défiler le texte pour voir comment il est riche en couleurs.

Pour cela pressez les touches [ESC] R P B : vous sortez ainsi du mode de changement et faites défiler le texte en Page B.

RESUME:

Touche:	**Signification:**
[ESC]	sortir du mode
E P B	entrée en Page B
[SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] M	choix de la couleur verte
H [CAPS] E U T E [SPACE]	l'affichage indique le texte
[SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] Z	choix de lettres rouges, nuancées noir sur un fond vert clair
[SIZE/COLOUR] D	choix de lettres italiques et grasses
[CAPS] S [CAPS] C N E R [SPACE] T A G	l'affichage indique le texte
[ESC]	sortir du mode de changement
R P B	démarrer de Page B

3. Différents effets affichage

Additionellement aux différentes variations en couleurs et espèce de caractères, votre journal lumineux multicolore vous offre de multiples autres fonctions grâce au logiciel sophistiqué dont vous pouvez vous servir pour mettre en évidence vos textes.

☞ **Veuillez faire attention:** Pour de plus amples détails voir **Appendice III - Tableau - Fonctions de l'affichage**

Introduisez le texte "match de football" à la page C.
Pressez [ESC] [E] [P] [C] pour démarrer le mode de changement.
Maintenant faites apparaître le mot "match de football" en lettres grasses, oranges avec OPEN-EFFECT sur l'affichage.
Pressez [SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] [D] pour choisir orange et pressez [SIZE/COLOUR] [B] pour choisir lettres grasses.

Après vous pressez [FN] pour choisir un effet d'affichage conformément du tableau mentionné ci-dessus, l'affichage indique: (AUTO):A

Pressez la touche [B] pour choisir l'effet OPEN-EFFECT. L'écran montre maintenant: (OPEN <-->)

Introduisez après [M][A][T][C][H] [SPACE] [D][E] [SPACE] [F][O][O][T][B][A][L][L] et pressez [ESC] pour finir l'entrée.
Pour regarder les effets de Page C, pressez [R] [P] [C]
Le texte "match de football" apparaît en lettres grasses, oranges et avec OPEN-EFFECT.

RESUME:

Touche:	**Signification:**
[ESC]	stop
[E] [P]	entrée à la Page C
[SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] [D]	sélection de la couleur orange
[SIZE/COLOUR] [B]	sélection de la fonction "lettres grasses"
[FN] [B]	sélection de l' OPEN-EFFECT
[CAPS] [M] [CAPS] [A] [T] [C] [H] [D] [E] [F] [O] [O] [T] [B] [A] [L] [L]	l'affichage indique le texte
[ESC]	arrêt du mode de changement
[R] [P]	mise en marche de la page C

4. Correction de textes

S'il vous faut corriger ou bien changer toute une page, vous devriez effacer d'abord cette page et introduire le nouveau texte de la manière suivante:

Pressez [ESC] et vous sortez du mode actuel.

Quand vous pressez [D], l'affichage indique: Page Tmr Gfx

Pressez [P], l'affichage montre: PAGE(A-Z,Del)?

☞ **Veuillez faire attention:** Employez la touche Del (=effacer tout) seulement, si vous desirez effacer toutes les pages mémorisées.

Si, p.ex, vous voulez effacer Page A, pressez [A] et l'affichage indique: SURE Y/N?

Pressez [Y] pour affirmer le processus d'effacement et pour sortir du mode principal.
Introduisez maintenant un nouveau texte à la Page A:

Pressez [E] [P] [A] et introduisez le texte "Bon soir" avec STACKING-EFFECT et BEEP SOUND.

Pressez [FN] [L], pour choisir l'effet STACKING EFFECT.

Tapez [B][O][N] [SPACE] [S][O][I][R] [SPACE] et en plus [FN] [O] pour activer le BEEP SOUND.

Pressez [ESC] pour terminer l'entrée.
Vérifier maintenant l'effet choisi après la correction:

Pressez [R] [P] [A]. Vous allez voir le texte "Bon soir" en couleurs de l'arc-en-ciel en STACKING EFFECT sur l'affichage. Après avoir terminé le processus d'effacement et la correction, laissez nous faire des insertions dans des textes qui existent déjà.
Dans cette exercice nous allons insérer la lettre "u" dans le texte "Quel beau jor" de Page B.

Pressez la touche [ESC] pour sortir du mode actuel.

Pressez [E] [P] [B], et l'affichage indiquera le texte de Page B. Mouvez le curseur à l'aide de la touche ➔ pour sauter de lettre à lettre, ou ➔➔, pour sauter dix lettres d'un coup, à l'endroit où vous voulez insérer la lettre "u", et tapez la.

Presser [SIZE/COLOUR] [D] pour sélectionner des lettres grasses et italiques, et presser [SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] [Z] pour sélectionner additionellement de la couleur rouge au fond vert clair et à dégradation noire.

Insérer [CAPS] [U] . L'affichage indique le mot "jour" correctement. Vous aimeriez introduire le mot "aujourd'hui" à la fin du texte maintenant.
Presser ➔ ou ➔➔ pour parvenir à la dernière lettre. Il apparaît "END OF PAGE" à la fin du texte.

Commencer à introduire le mot "aujourd'hui" en pressant les touches [SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] [P]
Le fond de l'affichage apparaîtra en noir.
Puis insérer [SPACE] [A] [U] [J] [O] [U] [R] [D] ['] [H] [U] [I].

Presser [ESC] pour arrêter l'entrée.
Vous venez d'introduire la lettre "u" et le mot "aujourd'hui" dans le texte de la page B.

RESUME:

Touche:	**Signification:**
[ESC]	Stop
[D] [P] [A]	sélection de la page A pour effacer
[Y]	affirmation
[E] [P] [A]	entrée en page A
[FN] [L]	sélection du STACKING-EFFECT
[B] [O] [N] [SPACE] [J] [O] [U] [R]	
[SPACE]	introduction de texte
[FN] [O]	sélection du BEEP SOUND
[ESC]	arrêt de l'entrée
[R] [P] [A]	mise en marche de page A
[ESC]	arrêt du mode RUN
[E] [P] [B]	entrée en page B
➔ ou ➔➔	mouvement du curseur à l'endroit désiré
[SIZE/COLOUR] [D]	sélection de lettres grasses et italiques
[SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] [Z]	sélection de lettres rouges au fond vert clair
[CAPS] [O] [E]	insertion de lettres
➔ ou ➔➔	mouvement du curseur à la fin de la page
[SIZE/COLOUR] [SIZE/COLOUR] [P]	modification de la couleur du fonden noir
[SPACE] [A] [U] [J] [O] [U] [R] [D] ['] [H] [U] [I]	texte à introduire
[ESC]	arrêt de l'entrée en page B

5. Réglage du minuteur

Ce journal lumineux dispose de 10 minuteurs réglant la suite des textes introduits. Vous pouvez les régler individuellement, selon vos besoins.

Exemple: Vous aimerez introduire les pages préparées A, B et C au minuteur A de sorte que ces textes se présentent chaque lundi à 9.30 h.:

Presser [Esc] pour commencer l'entrée.

Presser [E] [T] pour selectionner le mode TIMER (minuteur), l'affichage montre: TIMER(A-J)? A

Presser [Enter] pour selectionner le minuteur A ou et [Enter] pour choisir un autre minuteur. L'affichage indique maintenant: WEEKDAY: 99

Presser [0] [1] et [Enter] pour introduire le jour de la semaine. L'affichage montre: HOUR: 99

Veuillez faire attention: Lors de ce pas d'entrée , "99" signifie que la minuterie est activé pour chaque jour.

Presser [0] [9] et [Enter] pour introduire l'heure. L'affichage montre: MINUTE: 99

Veuillez faire attention: Lors de ce pas d'entrée , "99" signifie que la minuterie est activée pour chaque heure.

Presser [3] [0] et [Enter] pour introduire les minutes. L'affichage montre: STEP00:_____

Veuillez faire attention: Lors de ce pas d'entrée , "99" signifie que la minuterie est activée pour chaque minute.

Presser [A] pour mémoriser page A dans le minuteur A step 0. L'affichage indique: STEP 00: PG A

Presser ↓ ou [Enter] pour choisir le pas (STEP) suivant. L'affichage montre maintenant: STEP 01:_____

Presser [B] pour mémoriser page B dans la minuterie A Step 0.

Presser ↓ ou [Enter] pour confirmer et pour choisir le pas suivant.
Puis vous introduisez [C] pour mémoriser page C dans la minuterie A step 2.

Activer la minuterie en pressant les touches [R] [T] [A] .

Presser [Esc] pour sortir du mode.

RESUME:

Touche: Signification:

[ESC].....arrêt du mode
[E] [T].....réglage du minuteur
[Enter].....sélection du minuteur A
[0] [1] [Enter].....entrée du jour de semaine
[0] [9] [Enter].....entrée de l'heure
[3] [0] [Enter].....entrée de la minute
[A].....mémorisation de page A au minuteur A Step 0
↓ ou [Enter] .....sélection des pas (STEPS) suivants
[B].....mémorisation de page B au minuteur B Step 1
↓ ou [Enter] .....sélection des pas (STEPS) suivants
[C].....mémorisation de page C au minuteur C Step 2
[ESC].....arrêt de l'entrée
[R] [T] [A] .....mise en marche du minuteur A
[ESC].....arrêt du mode

6. Réglage de montre, numéro indicatif, nombre de baud, bip sonore, mot de passe

a. Réglage de la montre

Si l'heure réglée ne correspond pas à votre heure nationale, vous pouvez la régler selon vos besoins de la manière suivante:

Attention: Dans le cas d'un panne de courant , la montre se met automatiquement à 00:00 h, vendredi 01 janvier, 96 (valable seulement pour le "temps relatif").

Supposons que vous aimeriez mettre la montre au 4 janvier 1996, lundi 9:00 h, p.ex.

Pour démarrer l'entrée, presser [Esc]. L'affichage indique Ed Rn Del Set

Presser S. L'affichage montre: YEAR: 00
Introduire 9 3 [Enter] pour régler l'année correcte. L'affichage montre: MONTH: 00

Introduire 0 1 [Enter] pour régler le mois. L'affichage montre: DATE: 00

Introduire 0 4 [Enter] pour régler la date. L'affichage montre: WEEKDAY: 00

Introduire 0 1 [Enter] pour régler le jour de semaine. L'affichage montre: HOUR: 00

Introduire 0 9 [Enter] pour régler l'heure. L'affichage montre: MINUTE: 00

Introduire 0 0 [Enter] pour régler les minutes et pour sortir du menu principal.

Vous pouvez également enfoncer la touche [Esc] pour sauter la date et pour parvenir directement à l'heure.

Après vous pouvez choisir l'indication de l'heure en 12 ou en 24 heures. L'affichage montre: 24 Hour? Y/ N

Presser "N" pour une indication en 12 heures ou bien "Y" dans le cas où vous aimeriez une indication de 24 heures.
Après avoir selectionné "N", l'affichage indique l'heure suivante: 9.00 AM

b. Réglage du numéro d'identification:

Après avoir régler l'heure, l'affichage indique ID = 01. Vous ne pouvez que régler le numéro d'identification dans le cas où votre journal lumineux serait connecté à un ordinateur personnel.
Le journal lumineux recevra ou bien transmettra des dates et des textes par intermédiare du numéro d'identification correspondant. Vous disposez d`une entrée de 255 unité au maximum à un système de 01 à FF en séquence hexadécimale.

c. Réglage du nombre de baud:

Lors de la connexion à un ordinateur personnel un nombre standardisé de 300 bauds est prévu. Si pourtant vous integrez additionellement un interface ultra-rapide en série, vous êtes capable de régler de différents nombres de baud de 300,600,1200,2400, 4800, 9600 en enfoncant les touches ↓ ou ↑ et [Enter].

d. Bip-sonore allumé, éteint:

Après avoir régler le nombre de baud, vous pouvez allumez ou éteindre le bip-sonore en pressant les touches ↓ ou ↑ et [Enter].

e. Entrée du mot de passe:

Après avoir réglé l'heure et le bip-sonore, introduites votre mot de passe. Composez-le de quatre lettres au maximum de A - Z. L'affichage montre: PASSWORD? N

Pressez soit ↓ ou ↑ et [Enter] pour démarrer ou bien arrêter l'entrée du mot de passe.

Dans le cas où vous démarriez l'entrée du mot de passe, l'affichage montre: PASSWORD= .
Introduites votre mot de passe (composé de 4 lettres) et affirmez le avec [Enter].
Grâce au mot de passe, il n'y a que vous-même qui soyez qualifié pour une entrée ou une modification de textes. A partir de maintenant, avant chaque nouvelle programmation il vous faudra tout d'abord introduire le mot de passe. Pour cela vous avez un temps de 10 sec. et au maximum quatre essais.
Après quatre essais manqués l'affichage indique automatiquement le texte de page A avec la minuterie correspondante, ou bien la page indiquée précédemment.

Veuillez faire attention: Dans le cas où vous aviez introduit un mot de passe, pendant le mode RUN l'écriture lumineuse ne réagira que sur les touches on/off ou ESC.

*** Modifier/ effacer le mot de passe**
Au cas où vous aviez oublié votre mot de passe, éteignez l'appareil et pressez la touche [ESC] pendant que vous rallumez. L'affichage retourne au menu principal et vous y pouvez relire ou modifier le mot de passe au mode de modification.

RESUME :

Touche:	**Signification:**
[ESC]	arrêt du mode
S	mise en marche de l'entrée de l'heure
9 3 [Enter]	entrée de l'année
0 1 [Enter]	entrée du mois
0 4 [Enter]	entrée de la date
0 1 [Enter]	entrée du jour de la semaine
0 9 [Enter]	entrée de l'heure
0 0 [Enter]	entrée des minutes
Y ou N	sélection d'affichage sur 12 ou 24 heures
↓ ↑ [Enter]	entrée du numéro d'identification de 01 à FF (pour ordinateur personnel seulement)
↓ ↑ [Enter]	réglage du nombre de baud de 300 à 9600 (ne pas indiqué au modèle standard, valable seulement avec interface ultrarapide, installé additionellement)
↑ ↓ [Enter]	allumé/ eteint du bipe-sonore, mise en marche du mode de modification pour le mot de passe
↑ ↓ [Enter]	pour confirmer (oui/ non) et pour l'introduction du mot de passe
↑ ↓ [Enter]	confirmation du mot de passe

7. Rappel des graphiques mémorisées

Le journal lumineux dispose de 26 graphiques mémorisées à l'aide desquelles vous avez la possibilité d'embellir vos textes. Vous pouvez glisser de différentes graphiques dans votre texte selon le principe aléatoire, ou vous configurez une page pour mémoriser vos graphiques désirées au lieu d'un texte.

☞ **Veuillez faire attention:** Pour de plus amples détails voir **appendice IV - table - graphiques**

Quand vous introduites un texte, vous pouvez appeler des graphiques en pressant [ALT/ CHAR].
L'affichage indique: E, U, or G?

Pressez G pour sélectionner le mode graphique. Vous y pouvez choisir les graphiques désirées en enfonçant les touches A-Z.

La graphique désirée apparaîtra à l'endroit du curseur. Vous pouvez introduire plusieures graphiques en la même page jusqu'à ce que la mémoire soit pleine.

Supposons que vou vouliez insérer les graphiques A et B dans la page D.

Dans ce but vous enfoncez la touche: [Esc] E P D pour démarrer le mode de modification de page D et vous pressez [SIZE/ COLOUR) B pour sélectionner des lettres grasses.

Ensuite vous introduites F A N T A S Y [SPACE] [SPACE] .

Pressez [ALT/ CHAR] G A pour insérer la graphique A dans cette page.

Pressez B et l'affichage montrera la graphique B.

Puis vous enfoncez la touche [Esc] pour finir l'entrée.

☞ **Veuillez faire attention: E signifie mode de signes anglais**
U signifie mode de signes européens
(Voir annexe V - Tableau - signes européens)
G signifie mode graphique

8. Programmation de graphiques

Vous disposez de la possibilité de créer vos propres ébauches de graphique en modifiant les graphiques déjà mémorisées. L'entrée dans vos textes se déroule de la même façon comme l'entrée des graphiques mémorisées.

Vous créez de propres graphiques de la manière suivante:

Commencer l'entrée en pressant [Esc].

Pour sélectionner le mode graphique presser E G. L'affichage indique: GFX (A-Z)?

Presser A et l'affichage rentrera au mode de modification.

L'affichage montre "RGYBP". Les lettres indiquent les couleurs que vous pouvez choisir pour votre graphique. De plus la graphique choisie apparaît dans une surface limitée. A côté de cette surface il se trouve un champ limité par deux traits dans lequel un point vous indique où vous êtes et quelle couleur vous avez choisi.

Enfoncer les touches ↓ ↑ ← → pour mouvoir le point et pour peindre votre image.

Durant l'entrée vous pouvez apercevoir un trait clignotant au dedans du champ limité qui vous indique où vous êtes en train de peindre.

Pressez [Esc] pour terminer l'entrée.

Remarque:
Les lettres "RGYBP" signifient:

R: Le point apparaît en couleur rouge
G: Le point apparaît en couleur verte
Y: Le point apparaît en couleur jaune
B: Le point apparaît en couleur noire (=effacer le point)
P: Le point se met à la prochaine page

Sixième Partie

A. FONCTIONS DES TOUCHES DE COMMANDEMENT

Touche:	**Signification:**
1. [ON/ OFF]	annonce de l'affichage allumée/ eteinte
2. [ALT CHAR]	sélection parmi caractères anglais et européens ou graphiques mémorisées
3. [SIZE/ COLOUR]	sélection de modèle et de couleur d'écriture
4. [FN]	sélection d'effets d'affichage
5. ↑	sélection de prochaine fonction, couleur, graphique, minuterie
6. ←←	rapide mouvement rétrograde du curseur de dix pas ou au-dedans des commandements de fonctions
7. [II]	"stopper" du texte courant
8. →→	rapide mouvement en avant du curseur de dix pas ou au-dedans des commandements de fonctions
9. ↓	sélection de prochaine fonction, couleur, graphique, minuterie
10. ←	mouvoir le curseur à gauche
11. →	mouvoir le curseur à droite
12. [DEL]	efface une lettre, un commandement de fonction ou TOUS les textes
13. [CAPS]	pour changer de majuscules en minuscules (ou l'inverse) [un indicateur au coin droit apparaît lorsque vous enfoncez [CAPS] pour sélectionner des minuscules]
14. [FG/ SYMBOL]	sélection parmi modification numérique ou symbolique (voir exemple ci-dessous)
15. [ESC]	revenir au menu principal du mode RUN ou modification
16. [AUTO]	l'affichage indique automatiquement un défilement aléatoire de différents effets
17. [SPACE]	insérer espacement
18. [ENTER]	affirmation d'une fonction sélectionnée ou de l'heure

B. DESCRIPTION DES TOUCHES DE FONCTIONS

1. "ALT CHAR"
La touche "ALT CHAR" sert à sélectionner soit les signes européens, soit les graphiques mémorisées, ou à reprendre les signes anglais. Pour de plus amples détails sur les signes voir déscription de la télécommande, pour les graphiques voir le tableau correspondant.

2. "SIZE/ COLOUR"
Sert à sélectionner les modèles et les couleurs d'écriture. Par simple enfoncement vous modifiez le modèle d'écriture, par le double vous changez la couleur (voir également les exemples en **partie V**, **2**).

3. "CAPS"
A l'aide de la touche "CAPS" vous choisissez entre majuscules ou minuscules.
L'indicateur au coin droit de l'affichage signale que les mots suivants apparaîtront en minuscules (voir également les exemples en **partie V**, **1**). Valable également pour les signes européens.

4. "FIG/ SYMBOL"
Enfoncez une fois la touche "FIG/ SYMBOL" et vous pouvez introduire des chiffres, après double enfoncement vous pouvez sélectionner les symboles/ signes de ponctuation à côté (voir également déscription de télécommande). L'indicateur au coin droit de l'affichage signale si les caractères suivants sont des symboles ou signes de ponctuation. Valable pour les caractères européens.
Veuillez faire attention: Si vous voulez introduire majuscules ou minuscules après avoir inséré des symboles/ signes de ponctuation, pressez d'abord "CAPS".

Exemple:
Presser [E] [P] [F] pour modifier page F.

Introduire [T] [CAPS] [E] [S] [T]. L'affichage montre: TEST

Presser [FIG/ SYMBOL] et insérer [1] [2] [3]. L'affichage montre: TEST 123

Pressez de nouveau [FIG/ SYMBOL] et insérez [!] [;] [:] . L'affichage indique TEST ! ; :

Si vous voulez introduire encore "Okay" par exemple, enfoncez [CAPS] [O] [CAPS] [K] [A] [Y]. L'affichage montre: TEST 123!;: Okay

5. "AUTO"
Avec "AUTO" vous sélectionnez le défilement automatique de plusieurs effets de fonctions. Sans programmation précédente l'affichage présentera votre texte en effets variés.

6. "ON/OFF"
Vous allumez/eteignez l'affichage avec ON/OFF. L'heure et textes restent mémorisés. Faites attention d'alimenter l'appareil en courant. Avant de travaux d'entretien tirez la fiche de contact.

REMARQUES CONCERNANT LA MEMOIRE DE SAUVEGARDE
Veuillez faire attention que hors tension cet appareil soit alimenté par une pile rechargeable de 3,6V/ 60mah. Pour un fonctionnement accompli de la mémoire de sauvegarde, assurez vous que la pile soit entièrement rechargée: alimentez l'appareil continuellement en courant au moins 8 heures avant l'usage sur piles. Une autre mesure de précaution concernant l'entretien de la mémoire: débranchez d'abord le raccord du câble secteur à l'appareil et retirer après la fiche secteur. Respectez le même procédé lors de la mise en marche: branchez d'abord la fiche au secteur et connectez après le câble secteur à l'appareil. Avec une mise en marche ou hors circuit sans débranchement vous risquez de provoquer une surtension de l'appareil et ceci pourrait effacer la mémoire. La pile épuisée après une longue mise en fonction pourrait également entraîner l'effacement de la memoire.

Septième PARTIE VII

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES: JOURNAL LUMINEUX IFR ROUGE

1. Affichage	5x7 tri-colore modul LED
2. Couleurs d'affichage	2 couleurs: rouge, noir
3. Matrix d'affichage (H x L)	7x80
4. Dimension d'affichage	53mm x 614mm
5. Nombre de caractères	14
6. Choix de caractères	anglais/ européens
7. Tension	9V
8. Bloc d'alimentation	Entrée: 110V, 220V ou 240V Sortie: 9V AC/ 3,4A min
9. Mesures	108mm x 710mm x 46mm
10. Mémoire sur piles	90 jours

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES: JOURNAL LUMINEUX IFR 9 COULEURS

1. Affichage	5x7 tri-colore modul LED
2. Couleurs d'affichage	16 couleurs: rouge foncé, rouge, rouge lumineux, orange, orange lumineux, jaune clair, jaune, jaune lumineux, limon, limon foncé, limon lumineux, vert lumineux, vert, vert clair, iridescent, noir, dans de différentes combinaisons de couleurs
3. Matrix d'affichage (H x L)	7x80
4. Dimension d'affichage	53mm x 614mm
5. Nombre de caractères	14
6. Choix de caractères	anglais/ européens
7. Tension	9V
8. Bloc d'alimentation	Entrée: 110V, 220V ou 240V Sortie: 9V AC/ 3,4A min
9. Mesures	108mm x 710mm x 46mm
10. Mémoire sur piles	90 jours

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES: JOURNAL LUMINEUX MAXI 9 COULEURS

1. Affichage	5x7 tri-colore modul LED
2. Couleurs d'affichage	16 couleurs: rouge foncé, rouge, rouge lumineux, orange, orange lumineux, jaune clair, jaune, jaune lumineux, limon, limon foncé, limon lumineux, vert lumineux, vert, vert clair, iridescent, noir, dans de différentes combinaisons de couleurs
3. Matrix d'affichage (H x L)	7x80
4. Dimension d'affichage	1219mm x 106mm
5. Nombre de caractères	14
6. Choix de caractères	anglais/ européens
7. Tension	9V
8. Bloc d'alimentation	Entrée: 110V, 220V ou 240V Sortie: 9V AC/ 3,4A min
9. Mesures	200mm x 1270mm x 50mm
10. Mémoire sur piles	90 jours

Attention! Les caractéristiques techniques sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.
11/96 © Caractéristiques techniques sous réserves d'erreurs au de fautes de frappes.

APPENDICE I

a. Table de code - couleurs pour modèles multicolores

LETTRE	DEVANT	FOND	DEGRADÉ	DEGRADATION
A	ROUGE FONCÉ	NOIR	/	AUCUNE
B	ROUGE	NOIR	/	AUCUNE
C	ROUGE LUMINEUX	NOIR	/	AUCUNE
D	ORANGE	NOIR	/	AUCUNE
E	ORANGE LUMINEUX	NOIR	/	AUCUNE
F	JAUNE CLAIR	NOIR	/	AUCUNE
G	JAUNE	NOIR	/	AUCUNE
H	JAUNE LUMINEUX	NOIR	/	AUCUNE
I	LIMON	NOIR	/	AUCUNE
J	LIMON FONCÉ	NOIR	/	AUCUNE
K	LIMON LUMINEUX	NOIR	/	AUCUNE
L	VERT LUMINEUX	NOIR	/	AUCUNE
M	VERT	NOIR	/	AUCUNE
N	VERT CLAIR	NOIR	/	AUCUNE
O	JAUNE CLAIR	VERT	ROUGE	OUI
P	ARC-EN-CIEL	NOIR	/	AUCUNE
Q	ROUGE	NOIR	VERT	OUI
R	ROUGE	NOIR	JAUNE CLAIR	OUI
S	VERT	NOIR	ROUGE	OUI
T	VERT	NOIR	JAUNE CLAIR	OUI
U	VERT	ROUGE	/	AUCUNE
V	ROUGE	VERT	/	AUCUNE
W	ORANGE	VERT	NOIR	OUI
X	LIMON FONCÉ	ROUGE	NOIR	OUI
Y	VERT	ROUGE	NOIR	OUI
Z	ROUGE	VERT	NOIR	OUI

b. Table de code - couleurs pour modèles d'un couleur

LETTRE	DEVANT	FOND	DEGRADÉ	DEGRADATION
A	ROUGE	NOIR	/	AUCUNE
B	NOIR	ROUGE	/	AUCUNE

Remarque: Pour choisir la combinaison de couleurs désirées, utiliser également les touches ↓ ↑ et [Enter].

Appendice II

Table de code - type d'écriture

Code	Type d'écriture
A	normal
B	gras
C	italique
D	gras et italique
E	normal et clignotant
F	gras et clignotant
G	italique et clignotant
H	italique et gras et clignotant

Remarque: Pour choisir la combinaison de couleurs désirées, utiliser également les touches ↓ ↑ et [Enter].

APPENDICE III

Table - effets de l'affichage

CODE	EFFET	SIGNIFICATION
+A	AUTO	Le texte est indiqué automatiquement avec plusieurs effets. Enfoncement direct de la touche [AUTO] est possible aussi. Exemple: [AUTO] „ANDREW“ ou [FN] [A] "Andrew“ [ESC]
+B	OPEN <-->	Défile du milieu vers les deux côtés, p.e.: [FN] [B] "BARRY“ [ESC]
+C	COVER <-->	Le nouveau texte surécrit du milieu vers les deux côtés, p.e.:[FN] [C] "CARROL“ [ESC]
+D	APPEAR	L'affichage indique le texte immédiatement, p.ex.: [FN] [D] "DANIEL“ [ESC]
+E	CYCLING	Choix de couleurs est indiqué automatiquement dans le cycle courant, p.ex.:[FN] [E] "ERIC“ [ESC]
F	CLOSE <--	L'affichage se ferme de droite à gauche, p.ex.:[FN] [F] "FREDERICK“ [ESC]
G	CLOSE -->	L'affichage se ferme de gauche à droite, p.ex.:[FN] [G] "GEORGE“ [ESC]
H	CLOSE --><--	L'affichage se ferme dès les deux côtés, p.ex.:[FN] [H] "HERMAN“ [ESC]
+I	SCROLL UP	Le texte défile de bas en haut, p.ex.:[FN] [I] "IVAN“ [ESC]
+J	SCROLL DOWN	Le texte défile de haut en bas, p.ex.: [FN] [J] "JOSEPH“ [ESC]
K	OVERLAP	Les lettres disparaîssent en deux couches.
L	STACKING	Les lettres se construisent de différentes lignes.
M	COMIC 1	Indique graphique 1
N	COMIC 2	Indique graphique 2
O	BEEP	Le bipe-sonore est allumé additionellement.
P	PAUSE	Stoppe le texte courant, p.ex.:[FN] [P] "PETER“ [ESC]
+R	RANDOM	Le texte se construit en points apparaîssant selon défilement aléatoire, p.ex.: [FN] [R] "ROGER“ [ESC]
*S	SHIFT <--	Le texte disparaît en diréction gauche, p.ex.:[FN] [S] "STEPHEN“ [ESC]
T	TIME/DATE	Indique l'heure et la date.
+U	MAGIC	Le texte change continuellement sa couleur, p.ex.:[FN] [U] "UNCLE“ [ESC]
V	THANK YOU	Texte déjá mémorisé
W	WELCOME	Texte déjá mémorisé
X	SPEED 1	Le texte défile à vitesse 1
Y	SPEED 2	Le texte défile à vitesse 2
Z	SPEED 3	Le texte défile à vitesse 3

☞ Veuillez faire attention:

1. Des fonctions marquées avec un '+' s'arrêtent automatiquement lorsque vous appelez une autre fonction ou au moment où l'affichage est plein.
2. Lors des fonctions marquées avec un '*', le nombre des signes ou bien la longueur du texte n'est pas limitée.
3. Vous disposez de 26 fonctions d'affichage qui vous aident à créer vos textes. Pour sélectionner l'effet désiré, introduites soit la lettre correspondante (voir CODE ci-dessus), soit les touches ↑ ↓ et puis [Enter].

4. # FN Q-SLEEP

Cette fonction vous permet d'effacer l'affichage et de l'eteindre pour une durée sans avoir enfoncé la touche OFF.
Il est conseillé de faire marcher cette fonction au mode minuteur.
a) Introduire "FN R" à la fin d'une page ou ouvrir touteune page spécialement pour mémoriser " FN R".
b) Mémoriser cette page dans un minuteur. La fonction "Sleep" sera alors activée en même temps que le minuteur.

☞ Veuillez faire attention:

I) Avant activer le MINUTEUR, appeler d'abord une page quelconque. Le minuteur sera activé automatiquement.
II) La fonction "Sleep" s'arrête lorsque le prochain minuteur est activé, ou après enfoncement de la touche [Esc].
Exemple: Vous désirez introduire MINUTEUR D et effacer ensuite l'affichage.

Presser E P E pour modifier page E.

Puis insérer S L E E P [SPACE] [SPACE] [SPACE]

Presser [FN] R pour appeler la foncion SLEEP.

Enfoncer [Esc] pour revenir au mode principal. Introduire le minuteur D en pressant E T D.

Presser ensuite 0 5 [Enter] pour insérer le jour de semaine du minuteur.

Presser 1 7 [Enter] pour insérer l'heure et 1 5 [Enter] pour les minutes.

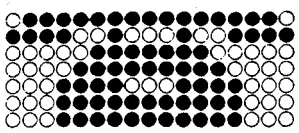
Presser E pour modifier page E dans minuteur D step 0.
Enfoncer la touche [Esc] pour quitter le menu principal. Cette fonction sera alors activée dans minuteur D chaque vendredi à 17.15 heures (=05.15 PM).

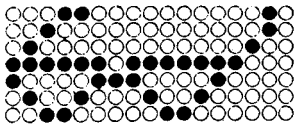
APPENDICE IV

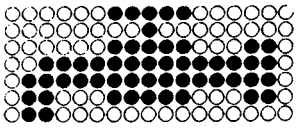
Table - graphiques

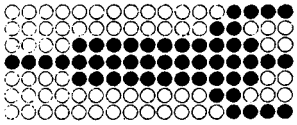
CODE	GRAPHIQUE
A	TELEPHONE
B	LUNETTES
C	ROBINET
D	FUSIL
E	MONSTRE
F	CLEFS
G	CHEMISE
H	HELICOPTÉRE
I	VOITURE
J	CHAR
K	MAISON
L	THEIERE
M	COUTEAU & FOURCHETTE
N	CANARD
O	MOTO
P	VELO
Q	COURONNE
R	„SWEETHEART“
S	FLECHE-->
T	FLECHE <--
U	FLECHE
V	FLECHE
W	VERRE A BIERE
X	CHAISE
Y	CHAUSSURE A TALON HAUT
Z	VERRE A VIN

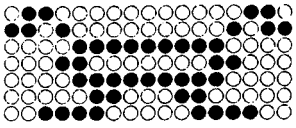
Modèles de graphiques

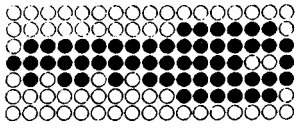

A

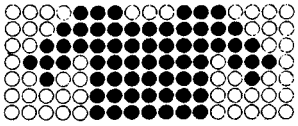

B

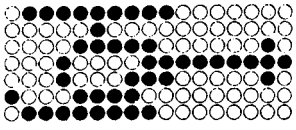

C

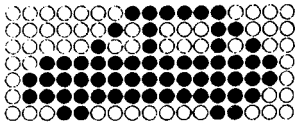

D

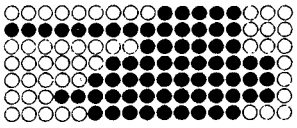

E

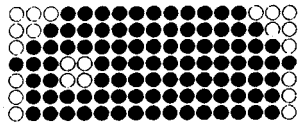

F

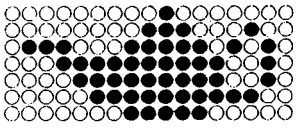

G

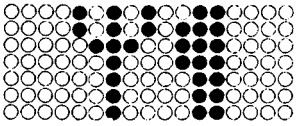

H

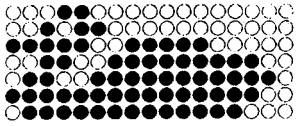

I

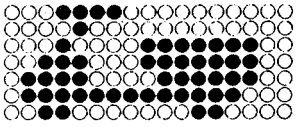

J

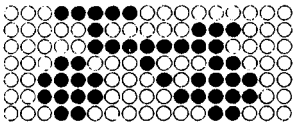

K

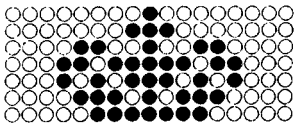

L

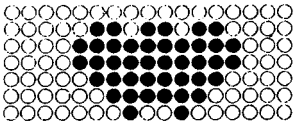

M

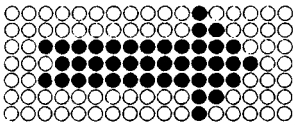

N

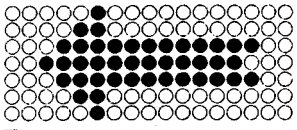

O

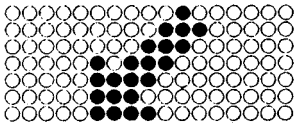

P

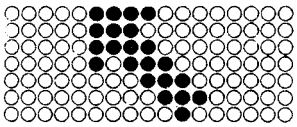

Q

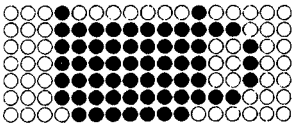

R

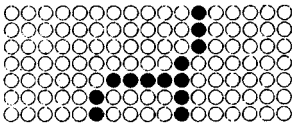

S

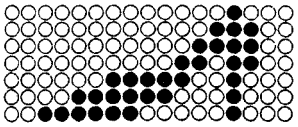

T

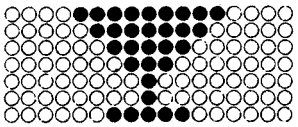

U


V


W


X


Y


Z

Huitième partie

POSSIBLES DE PANNE ET ENTRETIEN

1. Nettoyage
Nettoyez l'appareil avec un chiffon doux. N'utilisez pas de solvant aggressif. Assurez-vous lors du nettoyage que de l'eau ne s'introduise pas à l'interieur de l'appareil.

2. Entretien
Votre journal lumineux a été fabriqué sous l'emploi de matériaux de très bonne qualité et grâce à des procédés de production dispendieux. Ni le journal lumineux, ni la télécommande contiennent des pièces à entretenir. Ne faites ouvrir le boîtier que par un spécialiste. Dans le cas où vous auriez besoin d'une réparation de l'appareil ou d'une pièce de rechange, addressez-vous à un atelier de réparation autorisé.

3. Possibles de panne
SYMPTÔME A
L'appareil ne réagit plus à la télécommande.
Remède
1. Enlever des objets qui pourraient cacher le senseur infrarouge de l'appareil.
2. Vérifier les piles et échanger les éventuellement.
3. Assurer si le commutateur ON/ OFF est mis à ON.

SYMPTÔME B
L'affichage indique des annonces fausses ou insensées.
Cause
L'appareil est bloqué à cause d'une perturbations ou d'une programmation mal appropriée.
Remède
Eteindre l'appareil. Enfoncer la touche [Esc] pendant que rallumer l'appareil. Ce procédé efface tous les textes et perturbations de l'appareil.

SYMPTÔME C
L'heure et la date se dérèglent toutes seules - le terme "checking" apparaît sur l'affichage à intervalles.
Cause
Une coupure de courant ou une alimentation en courant insuffisante.
Remède
1. Brancher la fiche secteur fixement à la prise.
2. En cas d'une tension insuffisante ou instable, s'occuper d'un régulateur de tension qui garantit une tension convenable. Eteindre l'appareil. Retirer la fiche secteur. Vérifier le secteur et le bon fonctionnement de l'adapteur. La cause n'ayant pas trouvé, consulter votre revendeur.

SYMPTÔME D
L'affichage n'indique pas de texte.
Remède
Eteindre l'appareil. Retirer la fiche secteur. Vérifier le secteur et le bon fonctionnement de l'adapteur. La cause n'ayant pas trouvé, consulter votre revendeur.

CE

LuxLite

Full-Series
Single Line Moving Sign
User Manual

INTRODUCTION

Welcome to be our moving sign user.

This manual is prepared for the whole family of our single line series of single and multi color moving signs (LED module or discrete type) with IFR remote keyboard as a reference guide to users. For easy understanding, it is standardized and applicable to all models except there is basic colour difference between single and multi colour version. All illustrative exercises are given in a typical multi colour version, therefore, users in single colour models are requested to ignore the irrelevant descriptions especially concerning colour selection in the manual.

In fact, the sophisticated moving sign has been designed and developed through years of expertise and it is finally completed in high quality and very user friendly style.

User is not required to receive any special training in programming the sign. With comprehensive built-in guidance feature, sequential step-by-step menu displayed on screen will ensure the user not to lose his way during the whole procedure.

Moreover, several unique features such as Automode programming, Password protection, Instant On/Off, User alternable graphics as well as Animations are included in these product series, which will enhance the performance to the most satisfactory result.

Without the necessity of going through the rest of this manual, beginners are recommended to try the following easy operation guide as an immediate start-up practice.

1. EDIT AND RUN YOUR OWN MESSAGE IN AUTO MODE

EDIT Page A

[ESC]	+	[E]	+	[P]	+	[A]	+	[AUTO]	+	[your message]
Escape Key		Edit		Page mode		Page A				

RUN Page A

[ESC]	+	[E]	+	[P]	+	[A]
Escape Key		Run		Page mode		Page A

Your message will be displayed across the sign with attractive functions automatically.

2. RUN ANY EMPTY PAGE FOR BUILT-IN DEMO MESSAGE

[ESC]	+	[R]	+	[P]	+	[B]
Escape Key		Run		Page mode		Page B (Empty page)

The demo message will be shown across the sign.

TABLE OF CONTENTS

SECTION I
UNPACKING----2

SECTION II
INITIAL SET UP ----2

SECTION III
GENERAL DESCRIPTION----3

SECTION IV
PROGRAMMING GUIDE---- 4 - 5

SECTION V
MESSAGE PROGRAMMING
1. Getting Started ---- 6
2. Changing Character Colour and Size---- 7 - 8
3. Screen Function Effect---- 9
4. Alternation of Message ---- 10 - 11
5. Timer Set-up---- 12 - 13
6. Set Clock, Beep & Password ---- 13 - 14
7. Pre-fixed Graphic Insertion ---- 14 - 15
8. Graphic Editing ---- 15 - 16

SECTION VI
FUNCTION DESCRIPTION OF COMMAND KEY ---- 16 - 17

SECTION VII
GENERAL SPECIFICATION---- 18
NOTES ON BATTERY BACKED MEMORY RETENTION ---- 18
APPENDIX I ---- 19
APPENDIX II ---- 20
APPENDIX III---- 20 - 22
APPENDIX IV ---- 22 - 23
APPENDIX V---- 24

SECTION VIII
TROUBLING SHOOTING AND ADVANCE PROGRAMMING INFORMATION
1. Cleaning ---- 25
2. Service ---- 25
3. Trouble Shooting---- 25 - 26
4. Advance Programming---- 26
5. Options and Accessories Ordering Information ---- 27
6. Typical example for network configuration ---- 27

Third Edition Ver 5.25 up

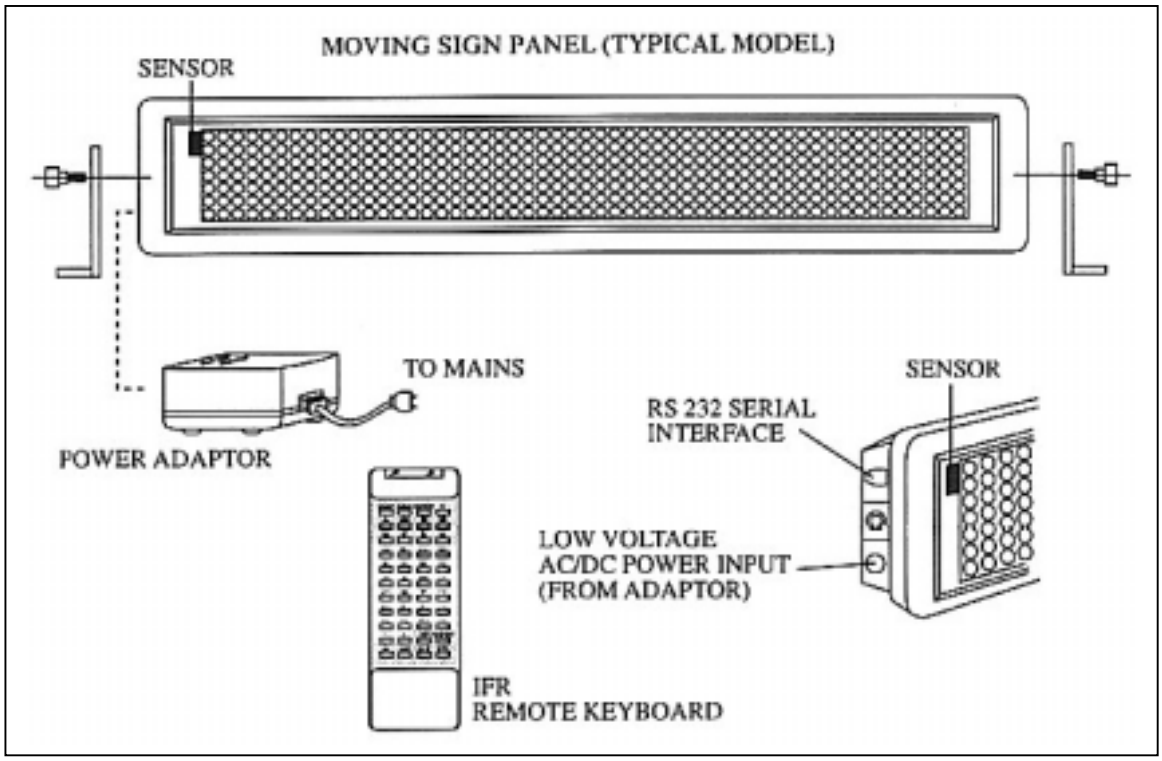
Sept 2000

SECTION I
UNPACKING

You should receive, with each Moving Sign purchased, one display panel, one remote control keyboard, a pair of mounting brackets with screws, a power adapter and this user manual. Please inspect to make sure everything has been received and is undamaged. Any missing items should immediately by reported to the company from which you purchased.

SECTION II
INITIAL SET UP

1. First plug the power adapter into the mains;
2. Plug the connector at the output end of power adapter to the round opening at the side the Moving Sign panel. Charge up the memory back up battery in the sign by putting it on continuously for at least 8 hours initially.
3. Fix the mounting brackets on to both side of the Moving Sign panel by the screws provided.
4. Optional PC communication capability is available with its built-in RS232 through RJ11 interface port. Details of which will be provided separately upon request.



SECTION II
GENERAL DESCRIPTION

The Multi Colour Moving Sign is a 16 color display device which enables user to create any desired page (message) up to 26 colour combinations. While in Single Colour Moving Sign, 2 Colour combinations are available for user's selection. In order to fully utilize this powerful Moving Sign, the first step is to understand how it operates.

This moving sign is divided into 3 main models for Page, Timer and Graphic image.

Page is used to store the prepared message which will be shown on the screen. The length of each page (message) is not fixed until all the memory space is occupied. Contents of the message and various attractive screen effects can be input by means of the remote control keyboard. There are maximum 26 pages allowed in page mode which are numbered from A to Z.

Timer is a user-friendly command for the control of display sequence of the pages (messages) which have been stored in page mode. When the time coincides with the preset reference time in a Timer, the messages in this Timer will be shown out repeatedly until next Timer starts. There are 10 timers from A to J for you to select. Inside each Timer, a maximum of 32 different combinations of pages can be arranged.

The Moving Sign has a Graphic image area where the pre-fixed graphic images are stored. It allows the user to re-edit these image patterns to show special symbols or characters based on their own design. Each Graphic image is formed by a 7x18 dots space and the user can create a maximum of 26 different images in the graphic image area. They are numbered from A to Z.

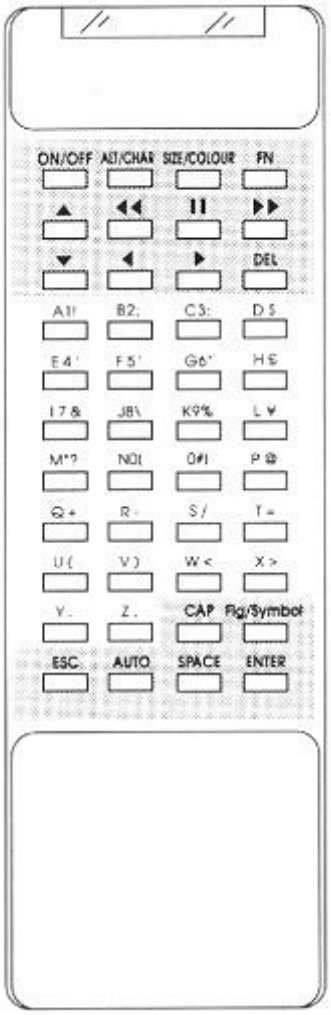
When the moving sign is switched on, Timer A (defaulted Timer) will be displayed automatically. Occasionally, Page A (defaulted page) will be displayed if Timer A contains no page, if Page A has no edited message, then a preset demo message will be shown out accordingly. On the other hand, if user wants to call out the demo message directly, he/she only has to run any empty page. Whenever user wants to stop the Moving Sign from showing message, press ESC key to exit RUN mode and enter to main operation menu.

Relative clock is provided as standard feature and for the control of Timer operation. Any interruption of power source will reset the clock and require re-initialization.

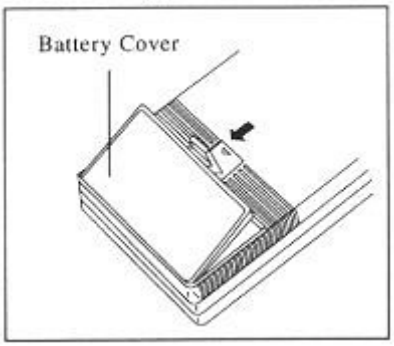
Real time clock is provided as option. Timer clock will be backed up by built-in battery and the timing will not be interrupted by any disturbance in the power sources.

* Caution: This moving sign is not designed for outdoor use but for indoor use only.

SECTION IV
PROGRAMMING GUIDE
MODEL RC-44A IFR KEYBOARD (STANDARD)
INFRA-RED REMOTE KEYBOARD LAYOUT



Inserting the Batteries



A. Character Keys

Consists of 95 standard alphabet/numeric/symbol characters and 52 European characters.

Upper Case	(26)	:	A-Z
Lower Case	(26)	:	a-z
Numeric	(10)	:	0-9
Symbol	(29)	:	1"…
European	(52)	:	éæ…

Details of European character set table, pls. Refer to APPENDIX V.

B. Command Keys

Detailed description of the command key, pls. refer to SECTION VI.

Note:

1) IFR keyboard must be pointed at the built-in Infra-red sensor located at the left hand corner of the moving sign.

2) Optimum operating distance should be around 1.5M to 10M

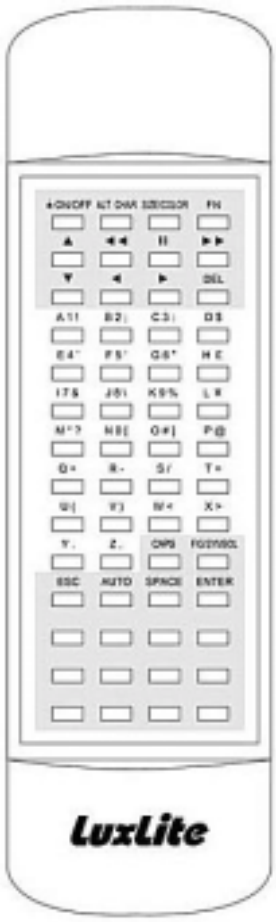
3) Do not subject the remote keyboard to impact, water or excessive humidity.

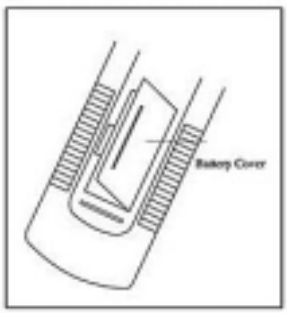
4) The remote keyboard operates two R6 (UM/SUM-3, AA) 1.5 volt batteries. If the remote keyboard does not operate or fails to function normally due to weak batteries, new batteries can be purchased at electronics or camera stores.

SECTION IV
PROGRAMMING GUIDE
MODEL RC-56A IFR KEYBOARD (COMPATIBLE)

It is the optional IFR keyboard model with 56 keys design which may be supplied to some market areas. For standard moving sign shipments, it is implemented as 100% compatible with model RC-44A features. The unique design of RC-56A provides extra 12 spare keys which allows custom program implementation upon special request.

INFRA-RED REMOTE KEYBOARD LAYOUT





A. Character Keys

Consists of 95 standard alphabet/numeric/symbol characters and 52 European characters.

Upper Case	(26)	:	A-Z
Lower Case	(26)	:	a-z
Numeric	(10)	:	0-9
Symbol	(29)	:	1"…
European	(52)	:	éæ…

Details of European character set table, pls. Refer to APPENDIX V.

B. Command Keys

Detailed description of the command key, pls. refer to SECTION VI.

Note:

1) IFR keyboard must be pointed at the built-in Infra-red sensor located at the left hand corner of the moving sign.

2) Optimum operating distance should be around 1.5M to 10M

3) Do not subject the remote keyboard to impact, water or excessive humidity.

4) The remote keyboard operates two R03 (UM-4, AAA) 1.5 volt batteries. If the remote keyboard does not operate or fails to function normally due to weak batteries, new batteries can be purchased at electronics or camera stores.

Inserting the Batteries

SECTION V
MESSAGE PROGRAMMING

1. Getting Started

When you have completed the initial set-up procedure, you are now ready to explore the capabilities of this powerful eye catching tool.

Let's take the first step to have a message "Hello".

Press the [ESC] key for main menu, the screen shows: [Ed Rn Del Set]

Remarks: The Blinking capital letter is designed for you to choose the corresponding mode.

Press the [E] key for edit mode, the screen shows: [Page Tmr Gfx]

Press the [P] key for Page mode, the screen shows: [PAGE(A-Z)?]

Press the [A] key for Page A editing, the screen shows: [(START)]

Then type in the message "Hello" in the following steps: [H] [CAPS] [E] [L] [L] [O] [Space]

When the first letter is pressed, the message "(Start)" disappears and a rainbow capital "H" appears on the right hand side of the screen, then the small letters "ello" are shown correspondingly.

After the [CAPS] keys, the screen shows: [Hello]

Now, we have finished the message and are going to see what will happen when this message is on run mode.

Press the [ESC] key, the screen returns to: [Ed Rn Del Set]

Press the [R] key for Fun mode, the screen will show: [Page Tmr]

Press the [P] key, the screen shows: [PAGE(A-Z)?]

Press the [A] key, the message "Hello" in rainbow colour, (defaulted colour) is shifting out from the right edge of the screen continuously.

Summarized Sequence:

Key	**Meaning**
[ESC]	**Stop run mode**
[E] [P] [A]	**Edit page A**
[H] [CAPS] [E] [L] [L] [O] [Space]	**message being displayed**
[ESC]	**End Message editing**
[R] [P] [A]	**Run Page A**

2. Changing character colour and size

In order to enrich the appearance of messages showing on the screen, the Colour Moving Sign provides you with a selection of colourful characters and different characters size. **(N.B.For details please refer to Appendix I – Colour Code Table)**

Let's have a colourful message "Total is a Shny Day" in page B
Press [ESC] [E] [P] [B] keys to begin editing
Before typing any letter we want the word "Today" in Green colour instead of defaulted colour, Therefore
Press [Size/Colour] [Size/Colour], the screen shows: [COLOUR : A]
The corresponding colour is shown on screen, "A" represents colour "Dim RED", therefore, you may use [▲] or [▼] and Enter to search for your required colour, or press the corresponding character [M] key, to choose Green character,
Then screen resumes to edit: [(START)]
Type [T] [CAPS] [O] [D] [A] [Y] [Space] the word "Today" in
Green colour is displayed on the right hand side of the screen. [Today]
Type the word "is a" in Lime colour by
Press [Size/Colour] [Size/Colour] [I] the screen resumes edit.
Type [I] [S] [Space] [A] [Space] the word "is a" in Lime colour follows the word "Today".
Now, the screen will show out the words like this: [Today is a]
After the above exercises have been finished, you may see that the background colour of the screen is always Black, in fact, you may change the background colour based on your requirements.
(N.B. For details please refer to appendix I)
Now we will try to programme the message "Shny Day" in Red characters with Light Green background and black shadow.
Press [Size/Colour] [Size/Colour] [Z] to choose colour effect of Red characters with Light Green background and Black shadow.
Press [Size/Colour] key for selecting appropriate sizes, screen shows: [Size:A]
Press [D] key to select Bold Italic character, or you may press [▲] or [▼] and [Enter]
To choose character fonts, sizes and flashing characters, use the letters A-Z and refer to appendix II Character Size Code Table for their meanings.

Type CAPS S CAPS H N Y SPACE CAPS D CAPS A Y the word “Shny Day” is displayed on the screen in Bold Italic font and Red in colour with Light Green background and black shadow.
Let’s run this message to see how colourful it is.
Press ESC R P B to exit page editing session and run page B.
The message “Today is a Shny Day” in Green, Lime, Red and background colour with different character fonts is shifting out from the right edge across the screen again and again.

Summarized Sequence:

Key	**Meaning**
ESC	**Stop run mode**
E P B	**Edit page B**
Size/Colour Size/Colour M	**Change to Green colour**
T CAPS O D A Y Space	**Message being displayed**
Size/Colour Size/Colour I	**Change to Lime colour**
I S Space A Space	**Message being displayed**
Size/Colour Size/Colour Z	**Change to Red character with Light Green background and Black shadow**
Size/Colour D	**Select Bold Italic character**
CAPS S CAPS H N Y	**Message being displayed**
Space CAPS D CAPS A Y	
ESC	**End message editing**
R P B	**Run page B**

3. Screen Function Effect

In addition to the character size and colour change features, the Colour Moving Sign has many functions available for you to highlight your message by our sophisticated software design. (**N.B. For details please refer to Appendix III – Screen Function Table)**

Let's edit the message "Football Game" in page C.

Press [ESC] [E] [P] [C] Keys to start editing

Now we want the word "football Game" to show Orange colour in Bold Character type with Open effect on the screen, therefore

Press [Size/Colour] [Size/Colour] [D] To select Orange colour & press [Size/Colour] [B] Bold Character is selected

Then, Press [FN] select function effect according to table mentioned above, screen will show:

[(AUTO):A]

Press [B] key, to choose the Open effect and the screen will show: [(OPEN<—>)]

Then, Type [F] [CAPS] [O] [O] [T] [B] [A] [L] [L] [Space] [CAPS] [G] [CAPS] [A] [M] [E] .

Then, Press [ESC] to end the edit.

Let's see the function effect for page C: Press [R] [P] [C]

The message "Football Game" is displayed in Orange colour and Bold Characters followed by Open function.

Summarized Sequence:

Key	**Meaning**
[ESC]	**Stop**
[E] [P] [C]	**Edit Page C**
[Size/Colour] [Size/Colour] [D]	**Select Orange character**
[Size/Colour] [B]	**Select Bold character**
[FN] [B]	**Select Open effect**
[F] [CAPS] [O] [O] [T] [B]	**Message being displayed**
[A] [L] [L] [Space] [CAPS] [G] [CAPS]	
[A] [M] [E]	
[ESC]	**END editing**
[R] [P] [C]	**Run Page C**

4. Alternation of Message

If correction or alternation of whole page is required, firstly you should delete this page and replace a new message by the following command key:
Press [ESC] ,stop the running mode
Press [D] ,screen will show: [Page Tmr Gfx]
Press [P] ,screen will show: [PAGE(A-Z,Del)?]
Note: Del(Delete All) key is used only if the user wants to erase all pages stored in memory.
Then, if you want to delete page A, you may
Press [A] , then screen will show: [SURE Y/N?]
Press [Y] ,to confirm deletion & exit to main menu. Now we are going to reprogramme a message to page A:
Press [E] [P] [A] , then type the word "Good Morning" with stacking effect and Beep sound by
Press [FN] [L] to select stacking effect.
Type [G] [O] [O] [D] [Space] [M] [O] [R] [N] [I] [N] [G] [Space] and [FN] [O] to add in Beep sound.
Press [ESC] ,to end the editing
Let's see the effect after correction:
Press [R] [P] [A] You will see a rainbow colour phrase "Good Morning" formed on the screen by stacking effect. After finishing the deletion and correction of the page, we are now going to see how the insertion is to be applied to the existing page.
In this exercise, we want to insert the character "i" to the word "Shny" and the word "for" to the end of the page B message, therefore,
Press [ESC] ,stop running mode.
Press [E] [P] [B] ,the screen will show the message of page B, and you should move the cursor by pressing [▸] to pass each character or press [▸▸] to fast forward by 10 characters to the place where the add in character is to be inserted, then you can type the character now
Press [Size/Colour] [D] ,select Bold Italic character and [Size/Colour] [Size/Colour] [Z] ,select Red character with Light-Green background and Black shadow.

Type [CAPS] [I], you will see the correct word 'Shiny' on the screen. Now, you want to insert the word 'for' to the end of the message by pressing [▸] or [▸▸] to the last character, then you will see the word "END OF PAGE" at the page end, you may start your insertion by pressing
[Size/Colour] [Size/Colour] [P], to change the background colour to black.
Then type Space [F] [O] [R]
Press [ESC], to end the page.
Now in the message in page B, character "i" is inserted to the word "Shny" and the word "for is added at the end of the page.

Summarized Sequence:

Key	**Meaning**
[ESC]	**Stop**
[D] [P] [A]	**Select page A for deletion**
[Y]	**Confirm deletion**
[E] [P] [A]	**Edit page A**
[FN] [L]	**Select Stacking effect**
[G] [O] [O] [D] [Space] [M]	**Message to be displayed**
[O] [R] [N] [I] [N] [G] [Space]	
[FN] [O]	**To insert Beep sound**
[ESC]	**End editing page a**
[R] [P] [A]	**To run page A**
[ESC]	**Stop running mode**
[E] [P] [B]	**Edit page B**
[▸] or [▸▸]	**To move cursor to place where character should be inserted**
[Size/Colour] [D]	**Select Bold Italic character**
[Size/Colour] [Size/Colour] [Z]	**Select Red Character with Light-Green**
[CAPS] [I]	**The character to be inserted**
[▸] [▸▸]	**To move cursor to the last character of the page**
[Size/Colour] [Size/Colour] [P]	**Change background colour to Black**
[Space] [F] [O] [R]	**Message to be displayed**
[ESC]	**End editing page B**

5. Timer Set-up

The Colour Moving Sign has 10 Timers for the control of display sequence of the pre-edited page (message) according to user's requirements.

For example: We want the prepared Page A,B & C to be included in Timer A and to be displayed at 9:30 AM every Monday, then

Press [ESC], to begin editing.

Press [E], [T] to select Timer mode, screen will show: [TIMER (A-J)?A]

Press [Enter], to select Timer A, or [▼] and [Enter] to choose other desired Timer, screen will show: [WEEKDAY:99]

Type [0] [1] and [Enter], to set display weekday, screen will show: [HOUR:99]

(N.B.: "99" defaulted on this time set step means Timer executes every day).

Type [0] [9] and [Enter], to set display hour, screen will show: [MINUTE:99]

(N.B.: "99" defaulted on this time set step means Timer executes hour).

Type [3] [0] and [Enter], to set display minute, screen will show: [STEP 00:_ _ _ _]

(N.B.: "99" defaulted on this time set step means Timer executes minute).

Press [A] to select page A to be stored in Timer A Step 0, screen will show [STEP 00:PG A]

Press [▼] or [Enter] to choose the following step, screen will show: [STEP 01:_ _ _ _]

Press [B] to select page B to be stored in Timer A Step 1.

Press [▼] or [Enter], to confirm the entry and choose the following step.

Then, type [C] to select page C to be stored in Timer A Step 2.

Press [ESC], to end the Timer editing.

See the result of Timer A by Pressing [R] [T] [A]

Press [ESC], to end running mode.

Summarized Sequence:

Key	**Meaning**
[ESC]	**Stop**
[E] [T]	**To begin Timer set-up**
[Enter]	**Select Timer A**
[0] [1] [Enter]	**To set display weekday**
[0] [9] [Enter]	**To set display hour**
[3] [0] [Enter]	**To set display minute**
[A]	**Select Page A to be store in Timer A Step 0**
[▼] or [Enter]	**To choose the succeeding Step**

B	**Select Page B to be stored in Timer A Step 1**
▼ or Enter	**To choose the succeeding Step**
C	**Select Page C to be stored in Timer A Step 2**
ESC	**To close set-up activity**
R T A	**To run Timer A**
ESC	**To end run mode**

6. Set Clock, I.D., Baud Rate, Beep and Password

a. Clock Setting:

If you find the time set different from your country, you may reset it for your actual requirement by the following steps.

Remarks: Time will be reset to 00:00 Friday 01 Jan, 93., once the unit is powered off.(Relative clock version only)

For example, you are going to set date of 4 Jan 1993 and time at Monday 9:00 AM,

Therefore, press [ESC], start the set-up, screen will show: [Ed Rn Del Set]

Press [S], screen will ask: [YEAR : 00]

Type [9] [3] [Enter], to set current year, screen will show: [MONTH : 00]

Type [0] [1] [Enter], to set current month, screen will show: [DATE : 00]

Type [0] [4] [Enter], to set current date, and screen will show: [WEEKDAY : 00]

Type [0] [1] [Enter], to set current weekday, screen will show: [HOUR : 00]

Type [0] [9] [Enter], to set current hour, screen will show: [MINUTE : 00]

Type [0] [0] [Enter], to set current minute and exit to main menu

(N.B. You may press "ESC" to bypass the year & month time setting and escape to hour format setting.)

The screen will ask you to choose the hour display format by press "Y" or "N"

[24 HOUR? Y/N]

That means, user can choose 24 or 12 hour display format, if you choose 12 hour display, you should type "N". Then you will see the time 9:00AM shown on the screen whenever the time is displayed.

b. I.D. Setting: After time clock is set, screen will show: [ID = 01]. This setting is only applicable while the sign is connected to PC. Data or message from the computer will be transmitted and received by the sign with relevant I.D. number. Maximum 255 units can be assigned in one system from 01 to FF in hexadecimal sequence.

c. Baud Rate Setting: It is preset at 300 baud as standard and is applicable in PC communication only. However, if high Speed serial interface option is installed, various baud rate at 300,600,1200,2400,4800 and 9600 are available for user's selection by pressing [▲] or [▼] and [Enter] to confirm option.

d. Beep On/Off After the baud Rate Setting, screen will ask you to set Beep On/Off by pressing [▲] or [▼] and [Enter] to confirm option.

e. Password Setting:

After the set-up of the Clock and Beep sound, you are allowed to set "PASSWORD" by key-in one to four characters numbered from A to Z at your disposal. The screen will show: PASSWORD? N you can select password Y or N by pressing ▲ or ▼ and Enter to confirm for YES, screen will show: PASSWORD= you have to key in 1 to 4 characters at your disposal and then Enter to complete the setting.

Such password will keep the message of your sign not to be disturbed by other adjacent sign users or illegal entry. If the password is set, whenever you want to program the sign again, you are requested to key-in the correct 'Password' within 10 sec., and maximum four attempts will be allowed. Failing to comply, the sign will resume to display page A message or the current page message while the Timer is being executed.

Note: If password is set, there will be no response to all keys except On/Off key and ESC Key while the sign is in run mode

*** Release of Password**

If you forget the 'PASSWORD' being set, you can release the sign by switching off the power, and then power on again with ESC key being pressed simultaneously. The screen will resume to the main menu, thus you can read or delete the current 'PASSWORD' in the set-up mode.

Summarized Sequence:

Key	Meaning
ESC	**Stop run mode**
S	**To begin clock set-up**
9 3 Enter	**Set current year**
0 1 Enter	**Set current month**
0 4 Enter	**Set current Date**
0 1 Enter	**Set current weekday**
0 9 Enter	**Set current hour**
0 0 Enter	**Set current minute**
Y or N	**Select display hour format**
▲ ▼ Enter	**Set I.D. from 01 to FF (only applicable in PC communication)**
* ▲ ▼ Enter	**Set Baud rate from 300 to 9600 (not shown in standard model & only applicable with High Speed serial interface option)**
▲ ▼ Enter	**Set Beep On/Off & to password setting**
▲ ▼ Enter	**To select password yes and input any 1 to 4 character code**
Enter	**password being set**

7. Pre-fixed Graphic Insertion

The Colour Moving Sign has 26 prefixed graphic images for you to decorate your Page (message). You can randomly select different graphic images to be inserted to your existing page or setup a page to store the graphic images instead of message. **(N.B.: For details please refer to Appendix IV – Graphic Images Corresponding Table)**

When you edit a page, you can search for the graphic images by

Pressing [ALT CHAR] ,screen will show : [E, U or G?]

Press [G] , select Graphic mode & screen will go to edit message screen, now you may choose the prefixed graphic by pressing A to Z, then you will see the proper graphic images appearing on the screen at the place where you are editing. You can edit more than one graphic image into one page simultaneously until the memory is fully occupied.

For example, now you are going to insert Graphic A & B in Page D, then you should

Press [ESC] [E] [P] [D] , start edit page D .

Press [Size/Colour] [B] , select Bold Character size.

Type [F] [A] [N] [T] [A] [S] [Y] [Space] [Space]

Pressing [ALT CHAR] [G] [A] , select graphic image A and insert to this page subsequently.

Press [B] , screen will display graphic image B.

Then, press [ESC] , to end the editing.

Note : E means English character mode
U means European Character mode
(refer to appendix V European Character Set Table)
G means Graphic mode

8. Graphic Editing

a. Multi Colour Models

Further to the programming of pre-fixed graphic images, the Colour Moving Sign allows you to re-edit the graphic images or symbols by yourself based on your own design. You may also insert these images or symbols in any page, the application is the same as in Pre-fixed Graphic Insertion.

Let's see how to create the flexible symbol by:

Pressing [ESC] , to being edit.

Press [E] [G] , to select graphic mode, screen will show : [GFX(A-Z)?]

Type [A] , screen resumes to edit

On the screen, you will see "RGYBP" which indicates the colour you select for editing graphics.

Moreover, you may also see the actual image being created on the screen within a boundary area.

In the adjacent side, another boundary having an indicator or dot shows your location and the corresponding colour you selected.

Use [▲] [▼] [◀] [▶] , keys to move the dot to draw the image.

During editing, you may see a blinking line in the graphic boundary indicating where you are editing.

Then, press [ESC] to end editing.

Remarks :

The "RGYBP" means :

R : Turn on the dot in Red Colour
G : Turn on the dot in Green Colour
Y : Turn on the dot in Yellow Clour
B : Turn on the dot in Black Colour (Clear the dot)
P : Pass the indicator dot to next location.

b. Single Colour Models

On the screen, you will only see "RBP" which provides same graphic editing function as pervious description.

SECTION VI

A. Function Description of the Command Keys

	Key	Function
1.	ON/OFF	Colour screen display ON/OFF
2.	ALT CHAR	Select English (default) European character of prefixed graphic
3.	SIZE/COLOUR	Select Character Size and Colour
4.	FN	Select screen function effect
5.	▲	Select next function, Colour, Timer or Graphic editing
6.	◀◀	Move cursor fast backward by 10 characters or function command
7.	⏸	Temporarily freeze the running message
8.	▶▶	Move cursor fast forward by 10 characters or function command
9.	▼	Select next function, Colour, Timer or Graphic editing
10.	◀	Move cursor to left
11.	▶	Move cursor to right
12.	DEL	Press DEL key to delete the undersire character, function command, or ALL message
13.	CAPS	Capital lock for changing capital letter (default) to small letter, or vice versa (When press "CAPS" for edit small letter, an indicator will be shown on the right hand corner of the screen)
14.	FG/SYMBOL	For selection numeric or symbol editing (see examples below)
15.	ESC	Exit to main menu from editing or running mode
16.	AUTO	Select automatic display mode being preset with random function effects without programming needed.
17.	SPACE	A space insert
18.	ENTER	Confirm command selection or set clock

B. Description of Special Function Key

1. "ALT CHAR"
   "ALT CHAR" key is for selection European character, pre-fixed Graphic Symbol or resume to English mode. Details pls. refer to keyboard layout (pg. 4), and graphic images corresponding table. (pg.21).
2. "SIZE/COLOUR"
   "SIZE/COLOUR" key is for selection character size and colour. Change character size by pressing the key one time, while change character colour by pressing twice.
   (pls. refer to sample works in SECTION V item 2)
3. "CAPS"
   "CAPS" key is for selection lower case or upper case.
   When key is locked, an indicator shows at the right hand corner, means the following words will appear in lower case character. (pls. refer to sample works in SECTION V item 1).
   It is also applicable in typing European character.
4. "FG/SYMBOL"
   "FG/SYMBOL" key is for selection numeric character and symbols.
   Select numeric characters by pressing the key one time, while select symbolic character by pressing twice. An indicator shows on the right hand corner, means the following typing character is symbol. It is applicable when typing European character.
   (N.B. Whenever you are typing numeric or symbolic character, and you want to type in upper case or lower case, you are requested to press the "CAPS" key for selection)
   FOR EXAMPLE
   Edit page "F" type [E] [P] [F]
   Type [T] [CAPS] [E] [S] [T], screen shows [TEST]
   Press [Fig/Symbol], type [1] [2] [3], screen shows [TEST 1 2 3]
   Press [Fig/Symbol] again, type [!] [;] [:], screen shows [TEST 1 2 3 ! ; :],
   Now, if you want to type "Okay", then
   Press [CAPS] type [O] [CAPS] [k] [a] [y]
   Screen shows : [TEST 1 2 3 ! ; : , Okay]
5. "AUTO"
   "AUTO" key is for selection of automatic display mode, in which random function effects have been preset, message will be displayed in different function modes without further programming needed.
6. ON/OFF
   ON/OFF key is for instant screen display ON/OFF. The time clock and messages are being kept in memory. Please note that actual power is still existing in the unit and should be unplugged for maintenance service.

SECTION VII

General Specification for <u>typical</u> model D-A514

1.	Display Element	:	5 x 7 Tri-Colour LED Module
2.	Display Colour	:	16 colour Dim Red, Red, Bright Red, Orange, Bright Orange, Light Yellow, Yellow, Bright Yellow, Lime, Dim Lime, Bright Lime, Bright Green, Green, Light Green, Rainbow and Black in 26 color combinations.
3.	Screen matrix (HxW)	:	* 7 x 80
4.	Display Area (HxW)	:	* 53mm x 614mm
5.	No. of Characters	:	* 14
6.	Character Set	:	English & European Character
7.	Operating Voltage	:	9VAC
8.	Power Adapter	:	Input : either 110V / 220V / 240V AC Output : 9VAC, 3.4A min
9.	Dimensions (H x W x D)	:	8 108mm x 700mm x 46mm
10.	battery Backup	:	90days

Remarks : All Specifications are subject to change without prior notice.

*** Other models are of same specifications and performance except different in character heights, lengths as well as dimension.**

Notes on Battery Backed Memory Retention

Please note that the memory of the sign is retained during power off by built in 3.6V, 60 mah rechargeable battery. In order for the memory to perform reliably you must plug the sign in for at least 8 hours continuously when new, to fully charge up the battery. As a further precaution to safeguard the memory you should always unplug the power supply from the sign first and only then unplug the power supply from the mains. The same is true in reverse i.e. you should first plug the power supply into the mains and only then plug the small power supply connector into the socket at the side of the sign. Simply turning the sign on and off at the mains may result in power spikes and surges which will cause the memory of the sign to be deleted. Lost of memory may also result due to the deterioration of the built-in battery after a long period of operation.

APPENDIX I

A. Corresponding Colour Code Table – Multi Colour Models

CORRES LETTER	FOREGROUND COLOUR	BACKGROUND COLOUR	SHADOW COLOUR	SHADOW SWITCH
A	DIM RED	BLACK	-	OFF
B	RED	BLACK	-	OFF
C	BRIGHT RED	BLACK	-	OFF
D	ORANGE	BLACK	-	OFF
E	BRIGHT ORANGE	BLACK	-	OFF
F	LT-YELLOW	BLACK	-	OFF
G	YELLOW	BLACK	-	OFF
H	BRIGHT YELLOW	BLACK	-	OFF
I	LIME	BLACK	-	OFF
J	DIM LIME	BLACK	-	OFF
K	BRIGHT LIME	BLACK	-	OFF
L	BRIGHT GREEN	BLACK	-	OFF
M	GREEN	BLACK	-	OFF
N	LT-GREEN	BLACK	-	OFF
O	LT-YELLOW	GREEN	RED	ON
P	RAINBOW	BLACK	-	OFF
Q	RED	BLACK	GREEN	ON
R	RED	BLACK	LT-YELLOW	ON
S	GREEN	BLACK	RED	ON
T	GREEN	BLACK	LT-YELLOW	ON
U	GREEN	RED	-	OFF
V	RED	GREEN	-	OFF
W	ORANGE	GREEN	BLACK	ON
X	DIM-LIME	RED	BLACK	ON
Y	GREEN	RED	BLACK	ON
Z	RED	GREEN	BLACK	ON

Remarks : You may use [▲] [▼] & [Enter] to choose the desired colour combination.

B. Corresponding Colour Code Table – Single Colour Models

CORRES LETTER	FOREGROUND COLOUR	BACKGROUND COLOUR	SHADOW COLOUR
A	RED	BLACK	-
B	BLACK	RED	-

Remarks : You may use [▲] [▼] & [Enter] to choose the desired colour combination.

APPENDIX II
Character Size Code Table

Code	Character Font	Code	Character Font
A	Normal	E	Flash Normal
B	Bold	F	Flash Bold
C	Italic	G	Flash Italic
D	Bold Italic	H	Flash Bold Italic

Remarks : You may use either the corresponding letter or [▲] [▼] & [Enter] to choose the desired size combination.

APPENDIX III

Screen Function Table

CODE	EFFECT	MEANING
+ A	AUTO	Message displays automatically with different screen effect Direct press [AUTO] key to call the function effect. e.g. [AUTO] "ANDREW" or [FN] [A] "ANDREW" [ESC]
+ B	OPEN < - - >	Open from centre to both ends e.g. [FN] [B] "BARRY" [ESC]
+ C	COVER < - - >	New message covers from centre to both ends e.g. [FN] [C] "CARROL" [ESC]
+ D	APPEAR < - - >	Message display instantly on screen e.g. [FN] [D] "DANIEL" [ESC]
+ E	CYCLING	Multi colour display automatically in rolling cycle e.g. [FN] [E] "ERIC" [ESC]
F	CLOSE < -	Screen closes from right to left e.g. "FREDERICK" [FN] [F] [ESC]
G	CLOSE - >	Screen Close from left to right e.g. "GEORGE" [FN] [G] [ESC]
H	CLOSE - > < -	Screen close from both end to centre e.g. "HERMAN" [FN] [H] [ESC]
+ I	SCROLL UP	Message scrolls up from bottom e.g. [FN] [I] "IVAN" [ESC]
+ J	SCROLL DOWN	Message scrolls down from top e.g. [FN] [J] "JOSEPH" [ESC]
K	OVERLAP	Character shifts out in two layers
L	STACKING	Character formed by piled up single line dots

M	COMIC 1	Animated Graphic 1
N	COMIC 2	Animated Graphic 2
O	BEEP	Beep Sound insert
P	PAUSE	Freeze the moving message e.g. "PETER" [FN] [P] [ESC]
# Q	SLEEP	Blank off screen until next Timer operates
+ R	RANDOM	Message is formed by random dots e.g. [FN] [R] "ROGER" [ESC]
* S	SHIFT < - -	Message shifts out from right (Default) e.g. [FN] [S] "STEPHEN" [ESC]
T	TIME/DATE	Show current time & date
+ U	MAGIC	Change message colour each time e.g. [FN] [U] "UNCLE" [ESC]
V	THANK YOU	Canned message default
W	WELCOME	Canned message default
X	SPEED 1	Message shifting speed 1
Y	SPEED 2	Message shifting speed 2
Z	SPEED 3	Message shifting speed 3

Extended screen functions (optional)

[▲][▼] Temp	Show temperature in degree C or F e.g. using cursor select be pressing [▲] at FN [A] or [▼] after FN [Z]
[▲][▼] New Year count down	Count down in Days, Hours, Minutes to New Year e.g. using cursor select be pressing [▲] at FN [A] or [▼] after FN [Z]
[▲][▼] Event count down	Count down in Days, Hours, Minutes to the event being set, e.g. using cursor select be pressing [▲] at FN [A] or [▼] after FN [Z].

1. Events setting

In event set mode, screen shows [EVENT DAY 01] , type in the due day select from 01-31 and the press [ENTER] . Screen shows [OF JAN] , press [START] , You may start to edit your event particular by max. 64 char., e.g. "HAPPY BIRTHDAY".

2. Event count down applying

Open a page, press [FN] key, press [▲][▼] and select <Event> function.

Remarks :

1. Functions marked with '+' is terminated automatically by another function or when full screen is filled with characters.
2. Length of characters or messages is not limited in these functions marked with '*'
3. There are totally 26 Screen Function Effects for you to decorate your message. You can use either the appropriate character for immediate access to the effect or [▲][▼] & [Enter] to choose the desired screen effect by sequence.
4. Some of the extended screen functions must have optional hardware to be installed.
   e.g. Temp sensor for temp function; real time clock for countdown function.

4. #FN Q-SLEEP

User may use this function to clear the screen and enter to sleeping status within a specified period without turning OFF the power.

It is highly recommended to be used in TIMER mode in order to fulfill the above requirements.

a) You may edit the "FN R" at the end of a page (message) or you may open a page to store the "FN R" only.

b) You may store the appropriate page with "FN R" in a TIMER. Then the Sleep function will be effective when the TIMER is activated.

Remarks : i) Before any TIMER is executed, you should randomly run a page. Afterwards, the TIMER will be automatically activated.

ii) The Sleep effect will be terminated when next TIMER is executed or by pressing "ESC".

For example : We are going to set-up a TIMER D, and want to blank off the screen after running this TIMER. Firstly

Press [E] [P] [E] , to edit Page E.
Type [S] [L] [E] [E] [P] [Space] [Space] [Space] , then
Press [FN] [R] , to select Sleep function effect.
Press [ESC] to main menu, then set-up TIMER D by :
Press [E] [T] [D] to select TIMER D, then
Type [0] [5] [Enter] , to set the TIMER execute weekday.
Type [1] [7] [Enter] , to set the TIMER execute hour.
Type [1] [5] [Enter] , to set the TIMER execute minute.
Press [E] , select page E edit in TIMER D STEP 0
Press [ESC] exit to main menu.

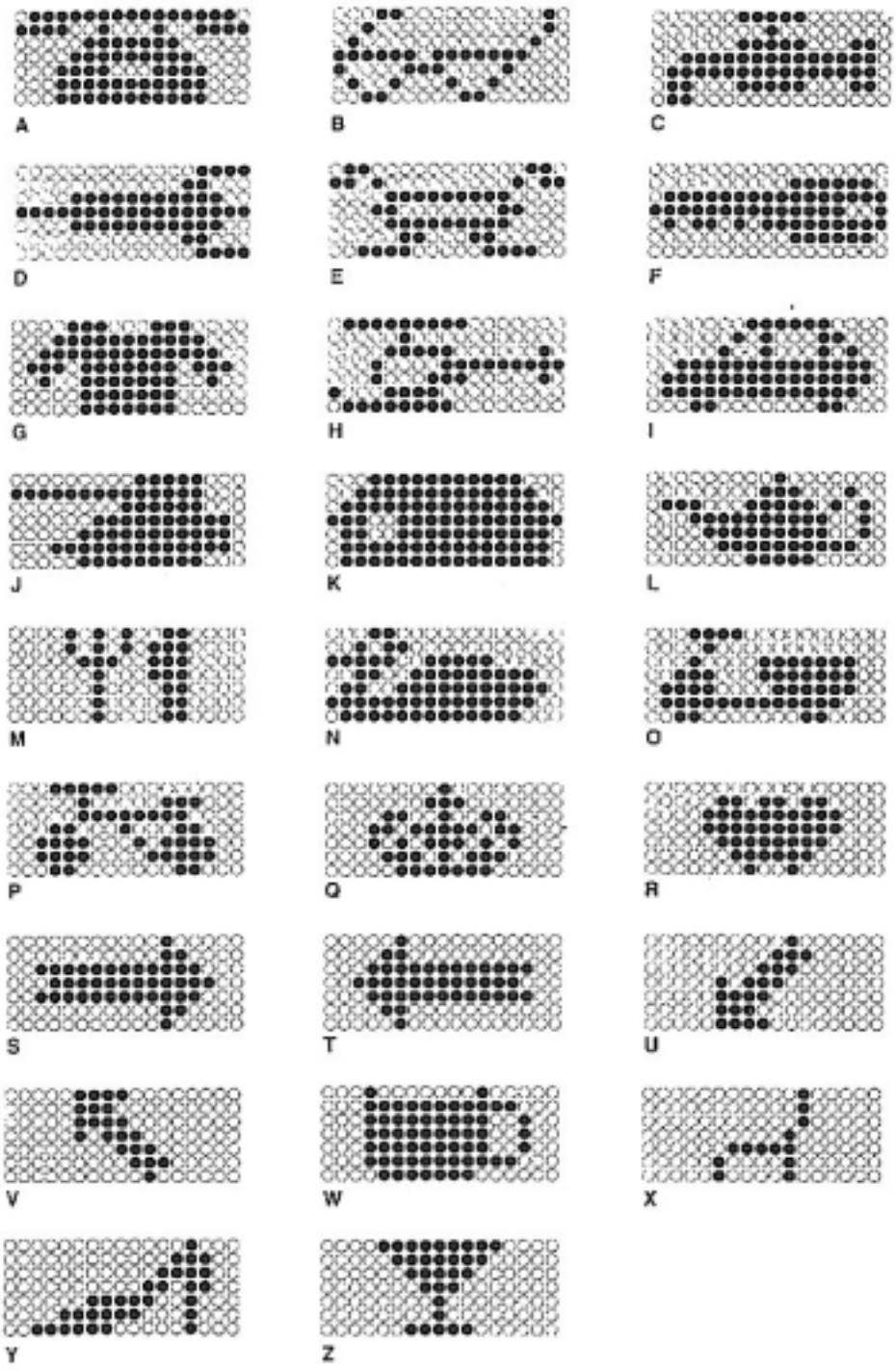
You may see from this exercise that the Sleep effect will be executed during TIMER D process at 05:15PM every Friday.

APPENDIX IV

Graphic Images Corresponding Table

Code	ImagePattern	Code	ImagePattern
A	Table	N	Duck
B	Glasses	O	Motorcycle
C	Tap	P	Bicycle
D	Rocket	Q	Crown
E	Monster	R	Sweet Heart
F	Key	S	Arrow ➔
G	Shift	T	Arrow ←
H	Helicopter	U	Arrow ↙
I	Car	V	Arrow ↖
J	Tank	W	A Glass of Beer
K	House	X	Chair
L	Teapot	Y	High-heeled Shoes
M	Knife & Fork	Z	Wine Glass

GRAPHIC PATTERNS A-Z



APPENDIX V

European Character Set Table

Upper case		Lower case	
A	Å	a	å
B	Ä	b	ä
C	Á	c	á
D	À	d	à
E	Æ	e	æ
F	a	f	â
G	Ç	g	ç
H	É	h	é
I	È	i	è
J	ê	j	ë
K	ì	k	ï
L	í	l	î
M	Ñ	m	ñ
N	Ö	n	ö
O	Ó	o	ó
P	Ò	p	ò
Q	Ø	q	ø
R	Õ	r	õ
S	Ü	s	ü
T	Ú	t	ú
U	Ù	u	ù
V	µ	v	û
W	Þ	w	ß
X	¿	x	°
Y	Ð	y	¢
Z	ÿ	z	ý

SECTION III
TROUBLING SHOOTING AND ADVANCE PROGRAMMING INFORMATION

1. Clearing

The unit should be cleaned using a mild detergent with a soft cloth. Abrasive and active cleaning agents should not be used. Special care should be taken to ensure that no moisture enters the unit during cleaning.

2. Service

Your Moving Sign has been manufactured using the highest quality materials and methods. There are no user serviceable parts in either the Moving Sign or the Keyboard and no attempt to open these by unqualified personnel. If service on any part of the system is required please return your unit to the authorized repair centre.

3. Troubling Shooting

SYMPTOM A

The sign does not respond to the IFR keyboard.

REMEDIAL ACTION

1. Remove any obstructions between keyboard and the IR receiver window of the sign.
2. Check and replace batteries.
3. Make sure the ON/OFF function of the sign is at "ON" position by pressing ON/OFF key. If it not sure, the sign can be reset to "ON" immediately by switching on the power supply again.

SYMPTOM B

Garbage or erratic display performance is observed.

REMEDIAL ACTION

The sign is jammed by interference or held up by improper programming. It can be completely reset or re-initialised by following procedure:-

Switching off the power, and then power on again with ESC key being pressed simultaneously. Such process will clean up all messages and interferences being stored in the sign.

SYMPTOM C

Date and time clock resets at times causing inaccurate timing and the word 'checking' is displayed frequently.

REMEDIAL ACTION

It is caused by fluctuation in power mains or unsecured power connection.

1. Fix the power plug firmly into the socket to avoid poor connection.
2. If improper of fluctuated voltage exists at the power point, additional voltage regulator is needed to ensure normal power supply.

SYMPTOM D

Always Blank display across the screen is noted.

REMEDIAL ACTION

Switch off the unit and disconnect the power cord from the power source. Check whether the power is missing or the power adaptor is in problem. If the cause cannot be identified, consult your dealer for hardware service.

4. Advanced Programming – Computer Controlled Display (for advance user only)

A built-in simple PC communication Protocol has been included in each sign it is easily to be upgraded into computer controlled moving sign for various commercial or industrial display applications. Qualified users who are familiar in MS DOS software can write their own communication program for dedicated display functions. Details of the built-in communication protocol can be obtained through your distributor/dealer upon request.

In order to cope with the fast growing market demand, a general purpose user-friendly Windows 95/98/NT control software DSOFT has been developed. User can order a DSOFT standard package in 3.5" diskette and manual from dealers. In placing order, user should state clearly about model name, serial number and software version number marked at the back label or it can be read directly from the sign by pressing [ESC], [V] keys.

5. Options and Accessories Ordering Information

OPTIONS

with suffix T	=	Real time clock
with suffix M	=	10,000 character expanded memory
with suffix S	=	Factory installed high speed RS232 serial interface 300 to 9600 baud
with suffix SA	=	Factory installed high speed RS422/485 interface 300 to 9600 baud
with suffix TM	=	Real time clock + 10,000 character expanded memory
with suffix TMS	=	Real time clock + expanded memory + serial interface package
with suffix C	=	± 0.5 temperature sensor in degree Centigrade or Fahrenheit with 1.5m probe
with suffix B	=	4 x 7 character font options

ACCESSORIES

DSOFT	=	Display control/editor software (Windows 95/98/NT)
CABLE-01	=	5mm length computer cable for DA & SD series with RJ11 and DB9 connectors
CABLE-02	=	5mm length data cable for DX series with DB9 plugs
CABLE-03	=	5mm length modem cable for DA & SD series with RJ11 and DB9
CABLE-04	=	5mm length modem cable for DX series with DB9 and DB25 plugs
CABLE-05	=	5mm length RS422/485 multi-drop cable set for DA & SD series with RJ11 and cable splitter
CABLE-06	=	5mm length RS422/485 multi-drop cable set for DX series with RJ11 and DB9 adaptor
CVT-01	=	RS232 to RS422/485 converter/booster for D-A, SD and DX series networking with data Cable-02 and DB9 plugs

6. Typical example for network configuration